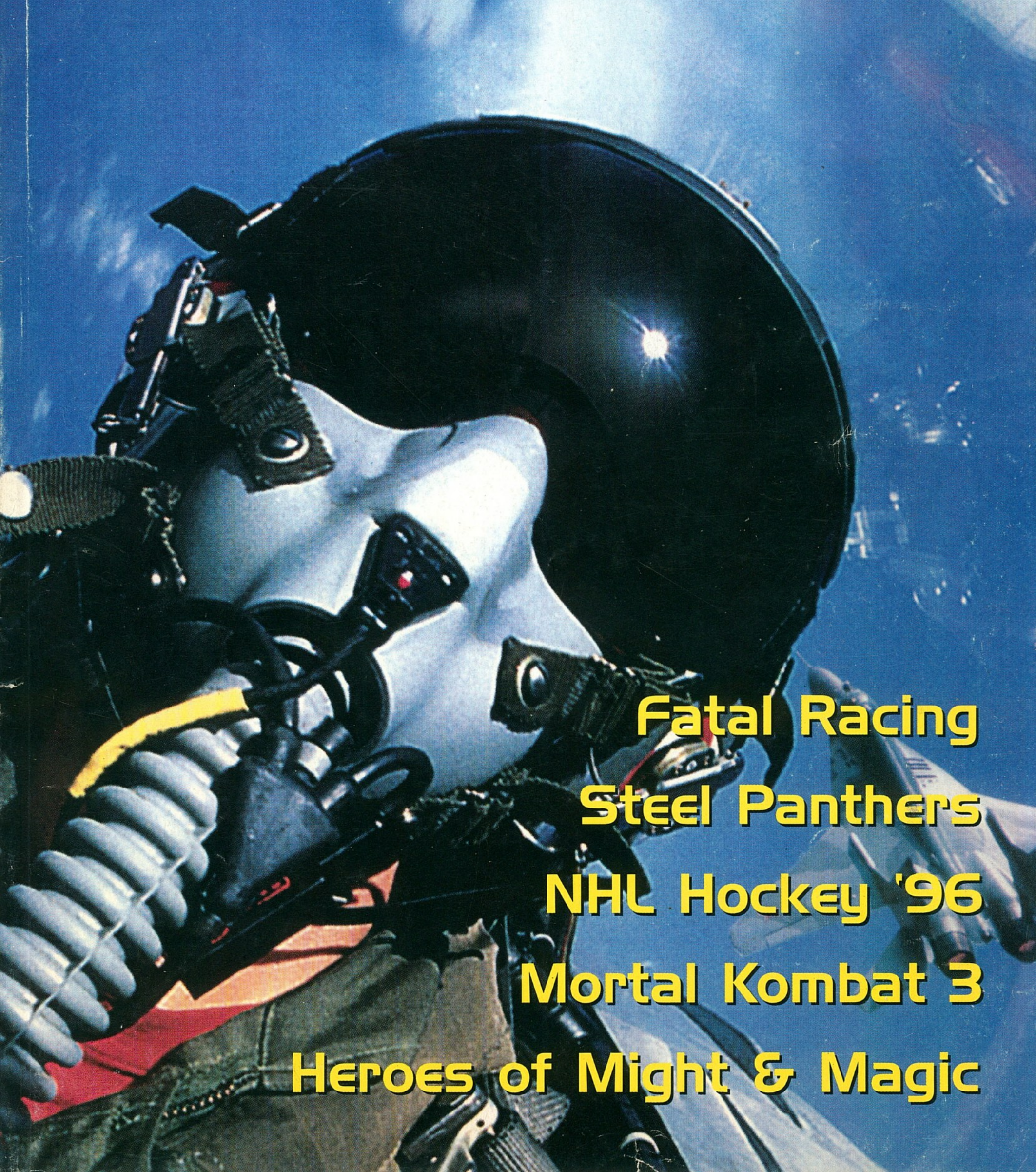
ÁRA: 298 FT

1996/I

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN



Fatal Racing

Steel Panthers

NHL Hockey '96

Mortal Kombat 3

Heroes of Might & Magic

PC GURU

A GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765

Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 298 Ft.

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1240 Ft, 1 évre 2480 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 113-0114

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest Kaszásdűlő u. 2
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató,
Tel.: 250-0679, Fax: 250-0814

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hírdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Üdvözlet mindenkinek!

Úgy látszik ez a hónap a nagy változások hónapja -emberek mennek, emberek jönnek a télben, és sietnek tova - persze nem nálunk, de hát ilyen az élet, zord és kegyetlen. No de térjünk inkább a lényegre.

Igazán örvendetes a számomra - gondolom már észre vettétek -, hogy ezen új, áttervezett - new design - PC GURU-nak én, azaz a tördelő írhatom meg az introját, míg a főszerkesztő tördeli a CD GURU legújabb számát. Régi vágyam teljesül be ezzel - legalábbis az egyik. Amit most a kezedben fogsz és olvasol, hosszú vajúdás eredménye, no nem egy ember találta ki, hanem a GURU TEAM egy hideg vasárnapi napon, amikor a közértek zárva vannak és mindenki éhezik. Na mindegy, ez már a múlté. Nekem egyébiránt tetszik amit csináltunk, s remélem a Ti ízléseteknek és igényeiteknek is megfelel.

Az újság, gondolom mindenki látja, hogy vastagodott. Pontosabban bővült színes és fekete-fehér oldalakkal. Nem csak az oldalszám, de a tartalom is bővült új rovatokkal, melyek remélem nem csak a kezdő PC tulajdonosoknak, de a profiknak is nyújt néhány izgalmas órát. Szó esik itt az újabb hardverekről - TALLÓZÓ -, a modemezés rejtelmeiről, a „kezdő" PC-sek számára egy „kezdő" PC-s tollából magyarázatokról - PC OVI -, egy vérbeli számítógép tuningoló, aki a több száz - ha nem ezer - darab és fajta kártyát, alaplapot, processzort próbált ki, most megosztja ezeket a tapasztalatokat veletek - TUNING -, helyet kapott egy tes[z]t rovat - TEST-KÖZELBEN -, melyben a leggyakrabban vásárolt számítástechnikai cikkeket fogjuk tesztelni - most éppen a joystickek kerültek terítékre. A hangkártyák, illetve a számítógépes zene szerelmeseinek indítottuk útjára a MIDI rovatunkat. Régóta kért kéréseteket teljesítjük a BEAR-HELŐ rovatcím alatt, ez ugyanis a cheat (csalás), továbbá nem maradhatott ki természetesen egy majdnem realisztikus világ megalkotására szolgáló 3D-s programokat bemutató sorozatunk sem, melyben most a LightWave-vet kezdtük el. Talán a PC GURU olvasótáborának nagyrészét érintő fontos hír, hogy bővült az a rovatunk is, ami a kedélyeket mindig felkorbácsolja, az idegeket szaggatja, amit mindenki legelőször olvas el - az intro után -, igen ez a LEVROV, amely immár kemény két oldalon keresztül lesz olvasható. Felhívnám a figyelmeteket az APRÓHIRDETÉS-re, mely majd a következő számok valamelyikében fog indulni, természetesen ha lesz rá igény - rajtunk nem múlik.

A játékoldalakkal kapcsolatban - bár nem minden játéknál - komoly szópárbajok szoktak a szerkesztőségben zajlani arról - ekkora zajban nagyon rossz tördelni -, kinek mennyire tetszett az adott játék. Amikor ilyen előfordult, akkor azonnal billentyűzetet nyomtunk a vitatkozók kezébe és csöndes zugokba terelve őket megírhatták véleményüket a témáról, melyeket az adott játéknál eléggé feltűnő helyen olvashattok.

Remélem nem untattalak titeket ezzel a kissé hosszúra nyúlt irtroval, de már csak annyi maradt hátra, hogy nézz az into alá. Aztán lapozz tovább nyugodtan.

Laza

GURU HÍREK

Mivel ez egy új rovat, nem is tudjuk, hogy mivel lehetne a legjobban elkezdeni. Talán egy mostanság aktuális témával, vagyis

KELLEMES KARÁCSONYI ÜNNEPET ÉS SZERETETBEN GAZDAG BOLDOG ÚJ ESZTENDŐT KÍVÁN A GURU TEAM ÉS AZ ÖSSZES MUNKATÁRSA.

HÍREK

- 4 FULL 3D X'GINE™
- 4 X-CAR
- 4 DAGGERFALL
- 4 THE TERMINATOR: FUTURE SHOCK
- 5 THE TENTH PLANET
- 5 KLINGON-ANGOL SZÓTÁR
- 6 REBEL ASSAULT 2
- 6 MK3 ŐRÜLET

JÁTÉKLEÍRÁSOK

- 8 Heroes of Might&Magic
- 12 NHL Hockey '96
- 14 Steel Panthers
- 17 Scroll

- 20 U.S.N.F. Gold
- 22 Empire II
- 24 Jane's All the World's Aircraft
- 26 Lemmings 3D
- 28 Thunderscape
- 32 Apache Longbow
- 36 Fatal Racing
- 38 Championship Manager II
- 40 Across the Rhine (2. rész)
- 44 Mortal Kombat 3

APRÓSÁGOK

- 47 BATTLE BEAST
- 47 ACTIVISION'S ATARI 2600 PACK
- 47 ZOO KITTENBERGER

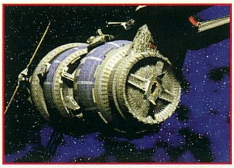
HW HÍREK

- 56 MEGHALT A P6, ÉLJEN A PENTIUM PRO
- 56 AMD, NEXGEN, CYRIX, AVAGY A KONKURENCIA
- 57 3D BLASTER, A CREATIVE LABS 3D GYORSÍTÓJA
- 57 ENHANCED CD SZABVÁNYOK

TALLÓZÓ

- 54 Microsoft oldalak
- 60 Diamond Edge
- 61 Gravis UltraSound

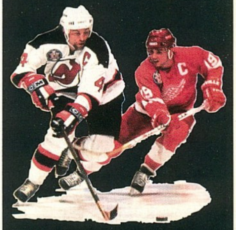
- 62 Sound Blaster 32
- 63 PCM 20 radio
- 64 Multimédia CD-k
- 65 Az MPEG jövője
- 68 Modemezés
- 69 ARJ, ZIP, RAR
- 70 Processzorok
- 72 Joytes(z)t
- 74 MIDI sarok
- 76 LightWave



ÁLLANDÓ ROVATOK

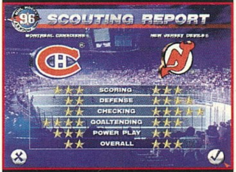
- SHAREWARE 50
- CHEAT 75
- LEVROV 78
- APRÓHIRDETÉS 82

A hónap játéka



A jégkorongjátékok között volt már néhány klasszikus (Blades of steel, Wayne Gretsky Hockey,...), de az elmúlt kb. két év alatt ezek mindegyike feledésbe merült egy új program miatt.

Mikor az NHL Hockey anno először csak Mega Drive-on megjelent, és volt szerencsém vele játszani, még azt is fontolóra vettem, hogy ezért az egy játékért veszek egy Mega Drive-ot.



Aztán felröppent a hír, hogy lesz PC-s változat is belőle – és év végére tényleg el is készült. Még jobb volt, mint az eredeti a Mega Drive-on. Azonnal a kedvencünk lett az öcsémmel.

Számtalan mérkőzést játszottunk egymás ellen és a gép ellen a bajnokságban. Később megjelent az NHL Hockey '95, melyet már CD-n hoztak ki. Frissítették az adatokat, volt már benne büntető, javították a gép intelligenciáján és a játékosok mozgásán valamit.

Most pedig itt a legújabb mérföldkő, az NHL '96.

FULL 3D X"GINE ™

Még az ECTS beszámolóban megígértem, hogy a következő PC Guruban kizárólag a US Gold (pontosabban a US Gold fejlesztőgárdái) által kibocsátásra kerülő újdonságokról fogok beszámolni. Nos, ennek az ígéretnek a teljesítését különböző izgalmas (és kevésbé izgalmas) okok miatt csak ebben a számban tudtuk tető alá hozni, de most szerencsére majdnem az összes olyan program befért a rendelkezésre álló helyre, ami az ECTS riportból többé-kevésbé kimaradt. Elsőként a címben is szereplő X"gine™-ről lesz szó, mely az amerikai illetőségű Bethesda csapatának a munkája. Akárcsak az ID Software „Doom Engine"-je, vagy az Apogee „Build Engine"-je, ez is egy speciális 3D rutin, bár a fejlesztők minden kétséget kizáróan meg vannak róla győződve, hogy jelenleg ez a legjobb. Az általuk kibocsájtott számadatok őket látszanak igazolni, hiszen míg az X"gine™ 85.000 polygont képes kiszámolni másodpercenként, addig ugyanez az érték a többi hasonló jellegű programnál (Doom, Descent stb.) maximum 30.000.

Arról nem szól a fáma, hogy mindez milyen konfiguráció alatt értendő (azért lássuk be, ez sem mindegy), de amit az ECTS-en volt szerencsénk megcsodálni, az valóban fantasztikusan szép és gyors volt. Az új rendszer segítségével a zárt helyiségek és folyosók mellett akár a szabadban is kedvünkre mozoghatunk majd mind a 6 lehetséges irányba. A múlt tapasztalataiból kiindulva a Bethesda eddig nem túlzottan kényeztetett el bennünket színvonalas játékokkal, a hamarosan megjelenő négy X"gine™-re épülő alkotásuk azonban igencsak komoly figyelmet érdemel.

DAGGERFALL

A megjelenési sorrendet tekintve mindenképpen a Daggerfall-lal érdemes először foglalkozni, habár erről a programról lehetett már a PC GURU korábbi számaiban is olvasni.

Az Elder Scrolls sorozat második része felépítésében tagadhatatlanul az Arena-t idézi, de az X"gine™ felhasználásával szerencsére sikerült lényegesen gyorsabbá és finomabbá tenni az egyébként lassú és nehézkes mozgást. A felderítésre váró terület ha lehet még hatalmasabbá vált, így a végigjátszáshoz szükséges idő valószínűleg már pusztán ebből a tényből adódóan is megsokszorozódott. Az igazi eltérés a többi hasonszőrű RPG-hez képest mindenképpen az, hogy míg más programoknál igen kevés NPC-vel találkozhatunk (legalábbis olyanokkal, kik mást mondanak, mint a többiek), itt a világ tele van saját történettel rendelkező „őslakosokkal".

X-CAR

Egy autóversenyt sem lehetett kihagyni a tervek közül, ha már az embernek ilyen fantasztikus, sokrétű rendszere van, úgyhogy valamikor a jövő nyáron (esetleg egy picit később) meg fog jelenni az X-Car. Az alapelképzelés nagyon hasonlít a Fatal Racing ötletére (autógyártó cégek tesztelik, hogy melyikőjük járgánya a legerősebb, leggyorsabb, legstrapabíróbb stb.) azzal a különbséggel, hogy itt még fejlesztés alatt álló járműveket kell próbálgatnunk. 10 képzeletbeli és 8 valóságban is létező pályán kell a legvadabb időjárási körülmények között bizonyítanunk rátermettségünket (vagy az autó rátermettségét - ez nem volt teljesen egyértelmű...). A program még nagyon kezdeti stádiumban van, de kiindulva az előbb ismertetett három másik játékból, a sebesség itt is félelmetesen gyors lesz!

Természetesen nem kell mindenkivel kapcsolatba kerülnünk, hiszen akárcsak a valós életben, az utcán sem kell mindenkit megszólítani, aki szembejön velünk. Az egyes embereket rokoni kapcsolatok fűzik egymáshoz, így nem kizárt az sem, hogy az éppen másvilágra segített bácsika egyik (néhai) barátunk papája volt. Nem érdemes tehát felelőtlenül vagdalkozni, hiszen ha nem vigyázunk, hamarosan akár egy egész város fog ránk vadászni.

Az élet a mi közreműködésünk nélkül is zajlik, így előfordulhat például, hogy mikor meglátogatunk egy várost, az éppen ostrom alatt áll. Rajtunk múlik, hogy mennyire folyunk bele az egyes városállamok közti ellentétekbe, vagy éppen hogy mennyire segítjük (esetleg gátoljuk) ezeknek az ellentéteknek a feloldását. Az X"gine™ jóvoltából az időjárás és az évszakok is rendszeresen változnak (igaz, ez már az első részben is így volt), ha kedvünk tartja hajókázhatunk, sőt, ha pénztárcánk engedi, akár lovat is vásárolhatunk magunknak.

• Megjelenés: '95 december.

THE TERMINATOR: FUTURE SHOCK

A néhai Terminator Rampage igencsak a felejthető borzalmak közé tartozott, az új verzió, a Future Shock azonban remélhetőleg már nem fog túl sok kívánnivalót maga után hagyni. A Doom-szerű akciójátékok kedvelői minden bizonnyal itt is meg fogják találni számításukat, ráadásul még a „Terminátor" univerzum is fokozza az amúgy is igen félelmetes hatást. A program ugyan nem kapcsolódik szorosan a mozikban bemutatott filmek egyikéhez sem, de ettől persze még a jól ismert gépszörnyekre kell majd vadásznunk. A történet valamikor a SkyNet és az emberiség között dúló háború korai időszakában kezdődik, nem sokkal az első időutazással kapcsolatos kísérleteket elvégzése után. A játékos egyike lesz az ellenállás zöldfülű újoncainak, de természetesen megfelelő teljesítmény esetén akár bázisparancsnok is lehet belőlünk. Az X"gine™ lehetővé teszi, hogy a zárt helységek, folyosók és épületek mellett a szabad ég alatt is kergethessük a robotokat, le-fel nézelődjünk, kúszunk-másszunk, ugráljunk és rohangáljunk, egyszóval minden olyan lehetséges mozgásfajtát elvégezhessünk, amire csak egy ilyen játékban szükség lehet. Az időjárás itt is változni fog, és külön érdekesség, hogy – akárcsak a Descent-ben – a sötétebb sarkok felé ellőtt lövedék kivilágosítja a falat amely mellett elszáguld. A pályákon nem csak SkyNet teremtményeivel találkozhatunk, így itt sem igaz a „lőj mindenre, ami mozog" alapelv. A játékban lehetőségünk lesz a legkülönfélébb szállító- és harci járművek kipróbálására is, az egyik küldetésben például egy helikopterrel kell majd a város felett száguldozni. A fejlesztési munkálatok egyébként szoros együttműködésben folynak a Centropolis Entertainment-tel, azzal a társasággal, kik az Universal Soldier-t és a Stargate-et készítették...

• Megjelenés: '95 december.

THE TENTH PLANET

Az XngineTM flexibilitását jelzi, hogy a hagyományos Doom alapokra helyezett programok mellett egy űr/akció/lövöldözős játékban is megállja a helyét, ráadásul nem is akárhogyan. Az egész ott kezdődött, hogy tudósaink felfedeztek egy eddig ismeretlen - tizedik - bolygót a naprendszerünkben. Ez a planéta eddig sikeresen rejtve maradt a kíváncsi szemek elől, mivel keringési pályája olyan hatalmas, hogy csak körülbelül minden 1000 évben kerül a Föld közelébe. A szakemberek miután

kiszámolták az egyes találkozások pontos időpontjait, hamar párhuzamot vontak a bolygó megjelenése és néhány korábban „természeti katasztrófának" titulált kellemetlen esemény között. Valami nem stimmel ezzel a bolygóval, de hogy mi, azt csak egyféleképpen lehet megtudni: ha megnézik. Hamarosan el is indul egy felderítő expedíció, az eredmény pedig nem más, mint egy gonosz, idegen faj (jaj, már megint...), ami persze egyből nekitámad az emberiségnek. A programban ugyan mindenképpen a lövöldözésen lesz a hangsúly, de emellett sikerült egy elég komplex háttértörténetet is kreálniuk hozzá, amit aztán félelmetes animációkkal tesznek majd még élethűbbé. Az űrben keringve találkozhatunk aszteroidákkal, a legkülönbözőbb formájú és fajtájú űrhajókkal, valamint egy hatalmas űrállomással is. Ez utóbbira egyébként nagyon büszkék a Bethesda-nal, mivel elmondásuk szerint valószínűleg ez az űrállomás a legnagyobb különálló objektum, amit valaha is számítógépes játékban készítettek. Nos, az említett állomás valóban óriási, de az iszonyú méretek ellenére a program mégis félelmetesen gyorsan - és finoman - mozgott (persze megint hozzá kell tennem, hogy valószínűleg egy Pentium röcögött a dobozban...). Az X'gine™ bámulatba ejtő fénytechnikája talán itt bontakozik ki a legjobban, hiszen ha valami bekerül a nap és közénk, akkor bizony nem sokat fogunk látni. Minden lövés olyan, mintha fáklyát gyújtanánk az éjszakában, úgyhogy a hangulattal nem lesz semmi probléma. Mindez talán akkor lesz a leglátványosabb, mikor éppen barátunkat kergetjük az űrállomás körül (mert a program erre is ad majd lehetőséget), és ő az árnyékos oldalon megbújva lesi az alkalmat, hogy a sötétből sújtson le ránk. Az egész hatást egyébként az egyes polygonok speciális árnyékolásával érték el, azaz a Garoud-shading eljárás mellett Phong árnyékolási technikát is használtak. A fejlesztők ugyan esküdöztek, hogy a sebesség lassabb gépeken is félelmetes lesz, de bizony igencsak mágusnak kellene lenniük, ha azt a böhöm nagy monstrumot gyorsan tudnák mozgatni mondjuk egy 486 DX33-as gépen!

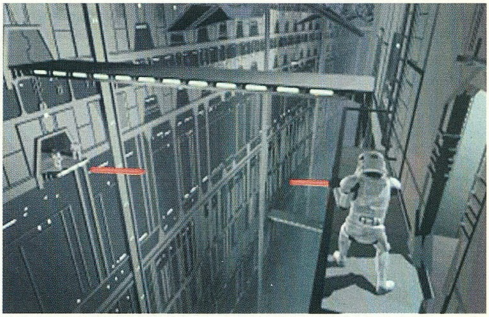
• Megjelenés: '96 tavasz.

KLINGON-ANGOL SZÓTÁR

Kétlem, hogy ma Magyarországon túl sokan megértenék, ha azt mondanám „tlhIngan Hol Dajathlh'a'?". Megnyugtatásképpen azért persze ehhez azt is hozzá kell tenni, hogy az előbbi állítás valószínűleg az egész világra érvényes, sőt, igen nagy az esély rá, hogy még a Star Trek őrültek között is kevesen lennének olyanok, kik erre az egyébként rendkívül egyszerű kérdésre azt válaszolnák, hogy „HIja". Nem szeretnék senkit sokáig kétségek között ringatni, a „tlhIngan Hol Dajathlh'a'?" azt jelenti „Beszélsz klingonul?", míg a válasz „HIja" nem más, mint az „Igen" megfelelője. A klingonokkal hazai viszonylatban többnyire csak a magyar mozikban bemutatott néhány Star Trek film kapcsán lehetett találkozni, de bármily hihetetlenül hangzik is, tőlünk egy picit nyugatabbra bizony igen komoly pátosz övezi őket. A Star Trek sorozat népszerűsége a Star Wars univerzum népszerűségével vetekszik, és ez nem kis mértékben a klingon fajnak is köszönhető. Akárcsak a Star Wars esetében, aki igazán komolyan bele akarja ásni magát a Star Trek világába, annak lehetősége van a legapróbb részletekig tanulmányozni az Enterprise-osztályú hajók pajzsgenerátorainak működési elvétől kezdve a trikóderen elhelyezkedő gombok részletes leírásáig mindent. Miért pont a klingonok lennének a kivételek, így az ő társadalmi berendezkedésük és nyelvük is nagyító alá került. A téma szerelmeseinek nem ismeretlen a klingon-angol/angol-klingon szótár sem, ez azonban eddig inkább érdekesség volt, mintsem „komolyan" felhasználható irodalom. A CD-ROM elterjedése új megvilágításba helyezte a dolgokat, és így a Simon & Schuster Interactive (?) jóvoltából hamarosan napvilágot lát a világ első interactive klingon nyelvoktató programja. Egy jó hangkártyával valamint egy mikrofonnal különösen érdekessé tehetjük a dolgokat, hiszen a szoftver még helytelen kiejtésünket is kijavítja amennyiben nem sikerült elég „klingonosan" krákognunk. Hihetetlen, de megfelelő időráfordítással kb. annyira meg lehet tanulni klingonul, amiért már alapfokú vizsgapapírt kaphatnánk a Rigó utcában, már amennyiben lenne aki vizsgáztasson. Elsőre valószínűleg nagyon nevetségesen hangzik a dolog, de gondoljunk csak bele hányan beszélnek szerte a világon rég nem létező nyelveket, miért ne lehetne akkor egyszer egy olyat is megtanulni, ami nem is létezett? Már csak a poén kedvéért is...

REBEL ASSAULT 2

Az 1993-ban megjelent Rebel Assault a - mai szemmel nézve - rendkívül gyenge minőségű filmfelvételek ellenére is több mint 1 millió példányban kelt el világszerte, így nem lehetett kérdéses, hogy előbb-utóbb lesz Rebel Assault 2 is. Az ECTS riportban még '96 februárja szerepelt a program kiadási dátumaként, legfrissebb információink szerint azonban nem kell olyan sokáig várnunk rá. Amennyiben minden a tervek szerint halad, a WC4 mellé a Rebel 2 is bekerülhet a karácsonyfa alá. A második rész felépítése egyébként szinte teljesen megegyezik az első epizódban látottakkal, csak persze ezúttal talán még jobban fogunk álmélkodni a minőség láttán, mint 1993-ban. Az SVGA grafika természetes, akárcsak a 10 csatornás, 12 bites hang. A program igazi érdekessége, hogy míg az első részben mindössze a Csillagok Háborújából kivágott részletekben gyönyörködhettünk, úgy most kifejezetten a játékhoz készített jeleneteket élvezhetjük végig. Ez magában még nem is lenne annyira különleges, de ha hozzáteszem azt is, hogy az 1982-ben forgatott Jedi óta George Lucas senkinek sem engedélyezte a témába vágó filmfelvételek rögzítését, úgy mindjárt jobban át lehet érezni a dolog jelentőségét. A programot készítő csapatnak maximális hozzáférést engedélyeztek minden Star Wars jelmezhez, így a Stormtrooper-ek ennél élethűbbek már nem is lehetnének. A hátterek elkészítéséhez a „jó öreg" 3D Studio-t használták, de olyan mesterfokon, hogy például a Millenium Falcon háromdimenziós tervét még az Industrial Light and Magic-es fiúk is kölcsön akarták kérni. Akárcsak az első részben, itt is 15 küldetésen kell keresztülverekedni magunkat. Ezúttal van beépített „chicken"-mód is, így akár már a kezdetek kezdetén bekapcsolhatjuk az örök életet vagy a sérthetetlenséget (argh). Szerencsére ezt azért nem lehet büntetlenül csinálni, így aki csal, az bizony le fog maradni néhány igen kellemes jelenetről. A történet egyébként a Halálcsillag pusztulása és a Birodalom Visszavág között játszódik, ennek megfelelően mindenkivel találkozhatunk, aki csak számít. A helyszín a Dreithton Nebula, mely kicsit olyan az űrben, mint a Bermuda-háromszög a Földön. A legkülönbözőbb hajók és szállítójárművek sorra tűnnek el benne, így aki csak teheti, messze elkerüli. Természetesen mi se merészkednénk oda ok nélkül, de hát egy S.O.S. hívást azért mégsem lehet teljesen figyelmen kívül hagyni...



MK3 ŐRÜLET

A MK3 ugyan lassan már több mint másfél hónapja mindenütt a boltokban van, a programot övező felhajtás az idő múlásával azonban mégis csak fokozódott. A harmadik rész szinte minden platformon hatalmas sikert aratott, és bizony hiába a 3D-s csodák, a legtöbb játékteremben mégis az MK3 előtt tolong az ifjúság. A játék olyan magasságokba emelkedett, hogy Hollywood és az amerikai „showbiz" egyéb jeles képviselői is szemet vetettek rá, valószínűleg nem is alaptalanul. A többlépcsős tervek szerint elsőként egy rajzfilmsorozat készül el, mely nagyjából a Mortal Kombat első részének történetét dolgozza fel, bár valószínűleg nem az összes ismert karakter részvételével. Az mindenesetre biztos, hogy Sonja, Liu Kang és Johnny Cage a szereplők között van, és nem kétséges, hogy Rayden is jó párszor fel fog tűnni az egyes epizódokban. A rajzfilm persze csak a bevezető lépés az igazi nagy attrakció, a Mortal Kombat film előtt, mely mostanra Amerikában már a toplisták tetején csücsül. Ez persze nem azt jelenti, hogy Oscar díjas alkotással kell számolnunk (Amerikában a Street Fighter is iszonyúan tetszett mindenkinek, holott tudvalevőleg borzalmasan gyenge próbálkozásról van szó...), de aki szereti a játékot, az biztosan jól fog szórakozni rajta. A szereposztás sem akármilyen, hiszen például a félelmetes Villámistent Christopher Lambert fogja megszemélyesíteni. Hollywood-ban láthatólag komolyan veszik a filmet, hiszen mind a producer (Larry Kasanoff), mind pedig a látványtervező (Alison Savitch) olyan projecteken dolgozott eddig, mint például a Terminator 2, a Dracula, vagy a True Lies. A maszkmesterek (Tom Woodruff és Alec Gillis) pedig „mindössze" az Alien filmek jelmezeinek elkészítéséért voltak felelősek... Arról egyelőre nincs hír, hogy kishazánkban mikor fogják e rendkívül érdekes alkotást vetíteni, bár legjobb tudomásom szerint még Európa egyetlen más országában sem mutatták be a filmet. Külön érdekesség, hogy a produkció készítői a tényleges játékban felhasználható kódokat rejtettek el a filmben, így érdemes lesz nagyon odafigyelni! A MK3 mizéria teljességéhez az is hozzátartozik még, hogy Amerikában egy „Live Tour"-t is szerveznek az egyes karaktereket megszemélyesítő színészek és harcosok részvételével. Ezt amolyan American Gladiators stílusban kell elképzelni, ami valószínűleg Európában szinte mindenütt totális bukás lenne. Így aztán nem is tervezik a cirkusz átrepítését a tengerentúlra...

QUAKE

Az utolsó szám óta még frissebb hírekkel is szolgálhatok, ami nemhivatalos forrásból származik. Ezért nem vállalok teljeskörű felelősséget, de összességében jól hangzik az info...

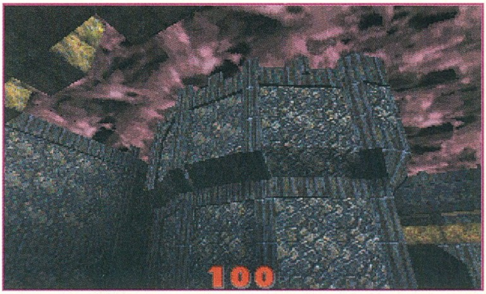
Sokakban felvetődik a kérdés a névvel kapcsolatban. A Quake valami norvég istenség, aki a Valhallában csücsül, és Te Thor lennél a játékban? Ezek a találgatások nem állják meg a helyüket (a kiadott képeken látható volt a főhős kezében egy kalapács, innen származik a Thor találgatás..). A Quake egy szereplő volt egy D&D játékban, amit az ID software-sek játszottak régebben. Innen jön a név, és a hasonlóság ezzel meg is szűnik (azon túl, hogy a környezet itt is „középkori"). Quake a főhős, a páncélos lovag.

A harc is inkább közelharc lesz, mint a DOOM lövöldözései, de ez még nem teljesen eldöntött. Elképzelhető, hogy az egyik kezedben kalapács lesz, a másikban pedig egy készülő varázslat fog szikrázni- a varázslatok között megtalálható lesz a tűzlabda, villám és a HellGateCube is. Ez utóbbinál egy forgó kocka fogja ontani a gonosz lelkeket, akik megtámadják az ellenfeleidet, de nem igazán lojálisak és ellened is fordulhatnak. De lesznek-e fejtörők, mint a Doom-ban? Állítólag igen, sőt messze túlszárnyalják az elődöt mind látványban, mind „intelligenciában". Ezen túl viszont a hangsúly a harcon marad. A közelharc a legfontosabb. A játékban át lehet majd ugrani a lyukakat, sőt még víz alatti helyszínek is lesznek.

A fénytechnikát is átalakítják: a DOOM-ban szobánként lehetett megadni a világítást, Quake-ben tárgyanként. Akár ablakon át, akár a gyergyától is származhat a fény, és az árnyékolás is az intenzitásától függ majd. A hangeffektek is megsokszorozódnak, háromszor annyi hang lesz a játékban, mint a DOOM-ban. A zene is fantasztikus lesz, 16 bites, ami nem okoz lassulást.

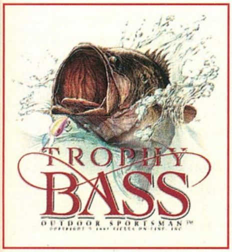
Terveznek még speciális mikrofonokat, amelyekkel a játékosokat felszerelik, és így bárki aki játszik hallhatja a „társa" hangját, sőt lehet szidni azt is, aki ellen „beindulunk". Szörnyek is „meghallhatják" a hangunkat, ha nem vagyunk óvatosak. Ez a dolog még nem eldöntött, de ha belekerül a játékba, akkor szerintem nagy dobás lesz.

Mindezen túl a Quake teljesen átalakítható lesz. A C forrás kódhoz állítólag mindenki hozzáférhet majd, így mindenki megírhatja a saját játékát ami a QUAKE engine-re épül. Így egy C compilert is felraknak a CD-re a forráskód mellé. Ha nem szeretnél programozni, akkor is átalakíthatod a játékot olyan grafikus editorokkal, amelyek ugyancsak a CD-n lesznek.



Masell

TROPHY BASS



Elképesztő, hogy miket képesek kitalálni a vásárlókat hajkurászó software cégek. A legújabb őrült alkotás a Trophy Bass, mellyel a pisztráng horgászat rejtelmeibe nyerünk bepillantást. A nagyon kultúrált és nagy tudású keretprogram végigkalauzol minket a horgászat rejtelmein, már persze ha van hangkártya a gépünkben, mert sajnos e nélkül nem indul el. Megismerkedhetünk a kiemelkedő fogások történetével, a használható csalikkal, a leghíresebb pisztráng fogó helyekkel és persze mindennel ami kapcsolatos ezzel a gyönyörű hallal.

A program Windows-t igényel a futáshoz, meg persze egy 486/66-os gépet, minimum 8 MByte RAM-mal.

Nem csak a horgászoknak, hanem mindenkinek bátran ajánlhatom a programot, hiszen profi multimédia alkalmazást kaptunk ezúttal a Sierra-tól.

Bear™

Heroes of Might & Magic

CD-s, 486DX/33, 8MB RAM, SVGA, MOUSE, 25 MB HD, DOS 5.0 Ismertebb hangkártyák

Ismét született egy új világ, melyben a hatalomért vívott küzdelmek, a kalandozások, a felfedezések és az izgalmak a mindennapi élet velejárói. A hadurak által irányított városokban és kastélyokban a legkülönfélébb fajok élnek és szolgálják mindenkori urukat. A királyok nagyravágyásának csupán a meghódítható birodalom mérete szab határt! Csatlakozz hát az elfeledett birodalmak felfedezőihez és ismerd meg a Might&Magic világát!

KEZDETEK

Szeretném egy tanáccsal kezdeni azok számára, akik már beszerezték a játékot. Fedezzétek fel önállóan a program szépségét, mert az irányítás annyira egyszerű és nagyszerű, hogy biztos nem lesz vele semmi gond. Mindenről szerezhetsz információt egy jobb klikkel! Sokkal élvezetesebb lesz az egész, hidd el. Ha valami nem stimmel, még mindig itt a cikk és persze a kézikönyv (sőt Strategy Guide is rendelhető VISA vagy MasterCard felhasználásával, de nem hiszem, hogy szükség lesz rá).

Akkor lássuk mit kínál nekünk a Heroes of Might&Magic! Már a röpke intro után olyan sokoldalú beállításokra van lehetőség, hogy az maga a gyönyör! A New Game kiválasztása után meg kell határoznod melyik típusú játékot szeretnéd kipróbálni. A **Standard** egyszemélyes, általad megválasztott kalandokat (scenario) kínál, melyekben szabályozhatod ellenfeleid számát és minőségét (minimum egyet kell választani), azaz meglehetősen finom skálán szabályozhatod a nehézségi fokozatot. Ha bekapcsolod a King of the Hill opciót, akkor ellenfeleid összefognak és mind a Te pusztulásodra tör! Ha a **Campaign** mellett voksolsz, akkor a választott úr illetve hölgy képviseletében kell egy-egy, nyolc küldetésből álló sorozatot teljesítened. Aki egyedül játszik, annak feltétlenül ajánlom, jó erőpróba lesz. A **Multiplayer típus** minden szinten nyújtja a több játékos lehetőségét; helyszíni, hálózati és modemes kapcsolat esetén is. Mondanom sem kell, hogy ez jelenti az igazi erőpróbát és a legnagyobb durranást.

Mindent baljóslatúnak lát a bátor is, ha lába egyszer ellenséges földre lép

EGY ÚJ BIRODALOM ÉBREDÉSE

Az első nap reggelén még minden ismeretlennek tűnik, a várban állomásozó hős várakozásteli izgalommal fürkészi a távoli vidéket...

A főképernyő domináns részét betölti a térkép, ami a tulajdonképpeni játéktér. Itt irányítod hőseid mozgását, kémleled a kincsek, bányák, varázstárgyak, obeliszkek, várak és városok helyét és védőiket. A jobb felső ablakban látható a már felderített táj kicsinyített térképe. Ez alatt sorakoznak az általad irányított hősök és várak képei. Ezekre klikkelve kimerítő információkhoz juthatsz, de erről majd később. A kezelőikonok rendkívül egyszerűek; következő hős aktiválása, galopp a már kijelölt helyre, a birodalom áttekintése, kör vége, egyebek és végül a lemezkezelés, ami többek között magába foglalja a hanggal kapcsolatos beállításokat is. Ezek közül csak az általam „egyebek”-nek

titulált ikon szorul részletezésre. Itt tekinthető meg az általad felderített világ kicsinyített térképe, melyen azért jól láthatóak a bányák, városok, etc. A puzzle aktiválása megmutatja az összeillesztett titkos térkép eddig meglelt darabjait. A varázsló ikonnal különféle spelleket aktiválhatsz az adott hőssel, melyek támpontot nyújthatnak a kalandozás során, mert természetesen a felderítetlen területekre is vonatkoznak. Végül itt található a kutatáshoz, konkrétabban az ásáshoz szükséges parancs. Ez csak maximális mozgáspontnál aktivizálható!

A kalandozás megkezdése előtt érdemes körülnézni a várban. Az eleinte még kopár területet hamarosan nyüzsgő élet tölti meg. Itt láthatók majd a vár különféle épületei; kikötő, kocsma, varázslótorony, a helyi fajok telepei, stb. A haderőket szolgáltató helyek aktiválásával egy kisebb ablak jelenik meg, melynek segítségével megejtheted a sorozásokat, ha a pénztárcád engedi. A vár ismételt aktiválásával megjelenő ablakok segítségével választhatsz új létesítményt (korönként maximum egyet!) és toborozhatsz hőst (csak ha nincs a vár területén másik). Mindezek anyagi vonzatait egy-egy jobb klikkel megtekintheted. Nem akarom túlragozni, mert tényleg sokkal egyszerűbb csinálni, mint leírni.

Vissza a kalandozáshoz! Az összeállított csapat, hősöddel az élén készen áll a birodalom feltérképezésére és meghódítására. Az általad megadott irányba fog menni, melyet akár billentyűzettel, akár a mouse segítségével is megadhatsz. A bányák, malmok és egyebek birodalomhoz csatolásához oda kell lovagolnod, hogy a zászlód felkerüljön az épületre. Ezután neked termel, amíg egy másik király hőse át nem színezi...

Az értékesebb kincseket és varázstárgyakat kisebb-nagyobb haderő védi, mellyel bizony meg kell küzdeni. Persze ha nagyon brutális sereged van, akkor előfordul, hogy a védők inkább felajánlják csatlakozásukat.

A hódítások, csaták és váraid fejlesztése után egyre tapasztaltabb hadvezéreid remélhetőleg megsemmisítik majd a többi játékost. A küldetéseknél persze lehet, hogy más lesz a feladat, ezt ne feledd.

Az obeliszkeknél talált puzzledarabok összeillesztésével feltétlenül érdemes foglalkozni, és jó lesz sietni, mert nem csak téged érdekel!

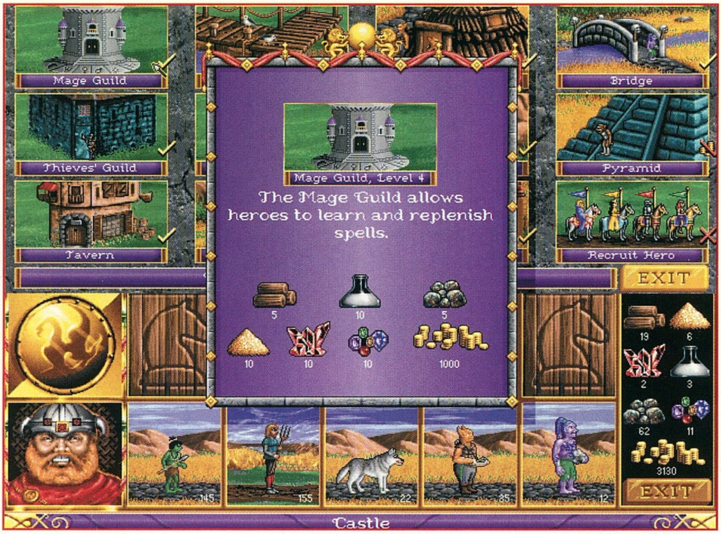
> *„Háború mindenek atyja és mindenek királya. És egyeseket istenekké tett meg, másokat emberekké, egyeseket rabszolgákká tett, másokat szabadokká.“*
> *- Herakleitosz*

VÁRAK

Hogy ki melyik típusú kastélyt választja otthonául, ízlés (és tapasztalat) dolga. Mindegyiknek vannak előnyei és hátrányai. A választáskor legmeghatározóbb a telepíthető fajok és természetesen a felfedezhető és megtanulható varázslatok típusa. Néhány építmény azonban mindenhol létesíthető és természetesen funkciójuk is azonos. Bármely várban építhető kocsma, amely a helyszínen (és csakis ott) állomásozó csapatok morálját növeli. Szintén univerzális épület a tolvajcéh székháza. Minél több váradban építtetsz ilyet, annál több információhoz juthatsz arról, melyik játékos hanyadik helyet foglalja el a következő szempontok szerint: városok, kastélyok és hősök száma, a kincstár aranykészlete, fa, kristály és érctermelés, drágakő, kén és higanykészletek, a megtalált obeliszkek száma, a teljes hadereje. Ugyanezt megtudhatod ha vagy olyan szerencsés és találsz egy szentélyt, ahol egy kis hókusz-pókusz után (varázsgömb meg ilyesmik) szintén tiéd a tudás hatalma. Kutat is furathatsz minden egyes kastélyban. Az ivóvíz szerepét nem hiszem, hogy ki kellene hangsúlyozni, a konkrétum az, hogy kettővel növeli minden faj heti szaporulatát. Ha a vár vízpart közelében épült, lehetőség nyílik kikötő létesítésére, melyben ezután hajókat építtethetsz. A vitorlások irányítása azonban éppúgy hőst igényel mint a csapattestek mozgatása! Most pedig következzen egy rövid áttekintés az egyes várak speciális tulajdonságairól!

Lovagvár

A Knight Castle, illetve az ilyen típusú város alapállapotban tartalmaz zsupfedeles kunyhókat, melyekben vasvillás parasztok élnek. Meglehetősen silány, viszont olcsó haderőt képviselnek, nagy tömegben, jó stratégiával, hatékonyan irthatják az ellenfeleket. (Sárkányt mondjuk még kétszáz sem tud megsebezni.) Az íjászok telepe már sokkal magasabb szintű haderőt kínál, de szintén nagyszámú sereggel számíthatsz jó eredményre. A közelharcban az íjászok meglehetősen gyengék, ezért védelemre szorulnak! Lándzsások és kardforgatók képzéséhez már feltétlenül vár és kút, illetve kocsma szükséges. Mindkét hadtest HP-je és



védőértéke meglehetősen jó. A kiemelten jó hadtesteket a mozgékony lovasság és természetesen a különlegesen képzett lovagok képviselik. Ha a küldetések megpróbáltatásain kívánod átverekedni magad és Knight típusú kastélyt szeretnél, válaszd Lord Ironfist-et!

Barbár kastély

Az alapellátást itt a goblinok jelentik és jó esetben az ork íjászok. Ez utóbbiak csizmájukba szúrt tőreikkel viszonylag (a többi íjász típushoz képest) jól védekeznek közelharcban is. A hegyek között szaporodó farkasok falkái meglepően erősek, rendkívül mozgékonyak és körönként kétszer támadnak. A hatalmas bunkós bottal felszerelt ogrék nagy hátránya hogy lomhák, így a csata utózöngéire érnek csak oda. Meglehetősen súlyos egyéniségek és brutalitásuk jól kamatoztatható, ha sikerül az ellenfelet a közelükbe csalogatni. A barbár kastély fő haderejét a kődobáló és regenerálódó trollok, valamint a küklopszok jelentik. Ez utóbbiak 20% eséllyel paralizálnak és egész magas a HP értékük. Ha a küldetések sorozatát barbár haderővel akarod lejátszani, válaszd Lord Slayer-t!

Ne építs a holnapra, mielőtt eljött volna, nem lehet tudni, mi rosszat hoz!

A boszorkány palotája

A boszorkány kifejezés nem a legmegfelelőbb a Sorceress fogalmi behatárolásának, de érjétek be ennyivel. Az egyik kedvenc vártípusomban a következőkre számíthattok. A hófehér falak között tündérsereg tanyázik. A mágiának részben ellenálló törpék pedig néhány hét alatt meglehetősen jó védelmi vagy támadóerőt jelentenek. Az elf íjászok kisebb sebzést ejtenek ugyan, de körönként kétszer támadnak és találatuk biztos. A vár erősségei a druidák (pusztító varázslataik csaknem minden monster ellen hatékonyak), az egyszarvúak (20% esélyük van a vakításra) és végül a főnixek. Ezek a tüzet okádó madarak sajnos sokba kerülnek és lassan szaporodnak, egy tizes csapat azonban már felér egy életbiztosítással. Queen Lamanda indul Sorceress várban a küldetéseknél!

A varázsló tornya

A Warlock kastély talán a legbrutálisabb mind közül. A kentaurok képviselik a leggyengébb haderőt ebben a várban. Meglehetősen gyengén védett íjászok. A következő lépcsőben megjelenő gargoyle faj sajnos nem túl erős a M&M világában, a griffek jóval erősebbek és hatékonyabbak. Ráadásul a griffek megtorolnak minden támadást, míg a többi faj képviselői csak körönként egyet! A minotauruszok jó átlagos monsterek, a „csúcsragadozókat" a hydrák és a sárkányok képviselik. Megfelelő méretű csapatokban szinte verhetetlenek. Fontos tudni, hogy a hydra az összes, közvetlenül mellette lévő hadtestre támad egyidejűleg! A sárkányok mágiaellenállása azt hiszem közismert, és 200 HP-jükkel a legnehezebben irtható fajt képviselik.

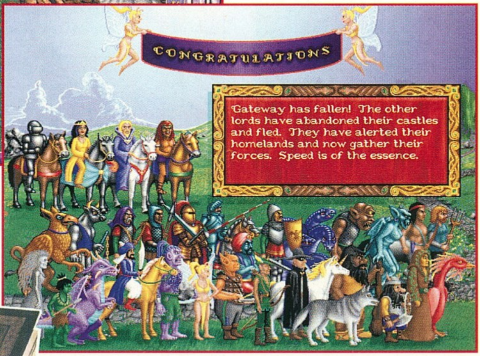
Lord Alamar irányítja Warlock kastélyt a küldetésekben!

A felsoroltakon kívül még négy faj képviselőivel találkozhatsz kalandozásaid során. A rablók tábora egy néhány vagonból áll egy tábortűz körül. Itt nem kell támadásra számítanod, megfelelő összegért viszonylag nagy csapatot vehetsz. A nomádok sátrait a sivatagokban találod. Gyors és ütőképes haderőt képviselnek, a legváratlanabb helyzetekben is meglepően hatékonyak. A fizetendő összeg viszont négyszerese a rablókénak (de megéri). A dzsinnek szintén a sivatagban találhatók, de „toborzó helyük" egyszer használható csupán. Ha már akad néhány dzsinn a hadtestedben, akkor általában a kincseket őrző társaik is csatlakoznak hozzád, ha a közelükbe érsz. A temetőkben és kísértethajókon kószáló szellemek nem toborozhatók, sajnos. Megölt ellenfeleik szelleme pedig az ő oldalukra kerül, ami miatt kemény ellenfeleket jelentenek. Nem szabad nagyszámú, gyenge haderővel támadni őket. Szerencsére átverhetők, mert szívesebben támadnak az íjászokra és ezt egy ügyes trükkel ellenük fordíthatjuk... A leghatékonyabb pusztítójuk a Turn Undead spell.

HŐSÖK

A hősök négy alaptípusba sorolhatók, csakúgy mint a várak. A kezdéskor ugyebár mindenkinek jár egy-egy, aztán meg lehet toborozni. Ez utóbbi esetben hasznos ha

tudod, hogy a lovagok emelt morálértékkel rendelkeznek, a barbárok által vezetett csapat mobilitását nem befolyásolja a terep, a varázslónő kétszeres sebességgel hajózik és varázskönyve van, a warlock pedig nagyobb körzetet lát át és persze szintén van varázskönyve. Az elmondottak alapján azt gondolhatnád, hogy azonos típusú hősök között nincs különbség. Azonban ez egyáltalán nem így van! A váraidban hétről hétre felbukkanó hadvezérek más és más tapasztalati ponttal és hadtestekkel rendelkeznek. Nem ritka az sem, hogy egy



tapasztaltabb lovag néhány varázslat ismeretével érkezik, vagy mások egész komoly sereget hoznak magukkal. Mindenesetre hétfőnként érdemes ide bekukkantani.

Itt fontos még megjegyeznem, hogy ha a csatában hősödnek visszavonulót fújtál, akkor nem vesztetted el őt egészen. Azon a héten még bármelyik váradban újra felveheted, méghozzá úgy, hogy nem vesztek el sem tapasztalati pontjai, sem pedig az esetlegesen birtokolt mágikus tárgyai sem!

Minden hősről kérhetsz ún. infoablakot melyben megtalálod a képesség és tapasztalati pontjait, haderőinek aktuális morál és szerencse szintjét, a varázstárgyait és természetesen a hadtesteket. A jobb gomb segítségével ez utóbbiakról is kérhetsz további információkat vagy feloszlathatod az egységet (dismiss).

Ne feledd, a hősök nem halnak meg! Veszthetnek csatát, visszavonulhatnak, de ismét visszatérnek és felveheted őket majd újra. Ezt jó tudni, mert maximum nyolc hősöd lehet és néha szükség lesz egyikük-másikuk elbocsátására.

Azt sem árt tudni, hogy hőseid egymás között cserélhetik hadtesteiket, sőt varázstárgyaikat is (kivéve a varázskönyvet), de minimum egy egység minden hősnek kell.

MÁGIA

A fantasy világok talán legvonzóbb része a mágia rendszere. Ebben a játékban a varázslótornyok e tudomány kutatói és tanítói. A szintről szintre építendő és bizony egyre drágább torony mind jobb varázslatok oktatására lesz képes. Minden típusú hős tanulhat varázslatot, a különbség az alkalmazás hatékonyságában lesz. A tanuláshoz nem elég bemenni a várba, be kell lépni a toronyba! A varázslatok persze váranként részben eltérőek lesznek.

A birodalomban is találhatsz olyan helyeket, ahol megtanulhatsz egy-egy spellt, de itt varázskönyv vásárlására nincs lehetőség!

A teljesség nélkül megemlítenék néhány spellt. **Berzerker:** kedves varázslat, az ezzel sújtott csapat saját társaira támad. **Blind:** vakságot okoz, mely csak védekezést tesz lehetővé, támadást nem. **View heroes:** minden hős helyzetét megmutatja a térképen. **Storm:** minden harcoló félen sebez huszonötszörös SP-vel. **Town Gate:** a hőst a legközelebbi, saját városhoz vagy kastélyhoz teleportálja. **Meteor Shower:** meglehetősen nagy erejű támadóvarázslat, mely nagyobb területre hat. **Curse:** a megátkozott csapat mindig a minimumot sebzi. **Bless:** a megáldott csapat maximumot sebez.

Minden fantasy beütésű játékban a mágia az egyik legkritikusabb rész. Talán nem is létezik még tökéletes rendszer. Nos, ez sem az. Könyveljük el úgy, hogy az adott világban (M&M) ez a természetes.

HÁBORÚK

Nem beszéltem még a csatákról, pedig nagy valószínűséggel meglehetősen sokszor fogsz harcolni. Ilyenkor megjelenik a csatamező kinagyított képe, melyen a kezdeményezési értékek figyelembevételével megkezdődik a körökre bontott harc.

Terepharc

Ez a legkülönfélébb helyszíneken dúlhat; temetők, vulkánok, hajótat, stb. Mindez igazság szerint mellékes. A két oldalon felsorakozott a haderők vezérük utasításait követik. A parancsnoki sátorból lehet küldeni a spelleket, visszavonulót fújni, esetleg meglobogtatni a fehér zászlót. Az egyes egységek támadásai természetesen a fajoktól függnek (hogyan, mivel és hányszor). A stratégia kidolgozása pedig gyakorlatot és tapasztalatot igényel. Bizony ki kell figyelni az egyes fajok gyengéit és feltétlenül óvni a közelharcban gyenge egységeket.. Sajnos a legtöbb ellenfél taktikája néhány játék után kiismerhető, ezért ajánlom, hogy aki teheti (és viseli a vereséget) hívja ki a barátját egy „menetre”.

Várostrom

Ez annyiban tér el a terepharctól, hogy a védők körönként kapnak egy plusz varázslatot (nem a hős választ és céloz), a támadók pedig egy katapultot a falbontáshoz. A fal a lőfegyverekkel szemben növeli a védőértéket, a repülő egységeket azonban nem korlátozza. A többi megegyezik a fent leírtakkal. Itt merül fel a játék másik, piciny szépséghibája, ugyanis a porig alázott, de végül győztes vár belső épületei sértetlenek maradnak.

Azt hiszem sikerült is minden lényeges dolgot megemlítenem, ha valakinek mégis gondja lenne, írjon bátran! Nagyon nagyon rég nem volt olyan program a közelemben, amely mellett megszűnt a külvilág, s magával ragadott egy mások által megálmodott világ ellenállhatatlan vonzása. A Heroes of Might&Magic ilyen; abbahagyhatatlan, megunhatatlan, gyönyörű, hangulatos egyszóval létszükséglet! Ne hagyjátok ki!

Lily

P.S.: Azért néha aludjatok is...

PC GURU

91%

Kiemelkedően jó hangulatú, minden igényt kielégítő fantasy stratégiai játék. Abbahagyhatatlan!

NHL Hockey '96

„Simply the Best?"

CD-s, 486DX/66, 8MB RAM, SVGA, MOUSE, JOYSTICK, 15 MB HD, DOS 5.0, SB comp., GUS, WSS

A jégkorongjátékok között volt már néhány klasszikus (Blades of steel, Wayne Gretsky Hockey,...), de az elmúlt kb. két év alatt ezek mindegyike feledésbe merült egy új program miatt. Mikor az NHL Hockey anno először csak Mega Drive-on megjelent, és volt szerencsém vele játszani, még azt is fontolóra vettem, hogy ezért az egy játékért veszek egy Mega Drive-ot. Aztán felröppent a hír, hogy lesz PC-s változat is belőle – és év végére tényleg el is készült. Még jobb volt, mint az eredeti a Mega Drive-on. Azonnal a kedvencünk lett az öcsémmel. Számtalan mérkőzést játszottunk egymás ellen és a gép ellen a bajnokságban. Később megjelent az NHL Hockey '95, melyet már CD-n hoztak ki. Frissítették az adatokat, volt már benne büntető, javították a gép intelligenciáján és a játékosok mozgásán valamit. Most pedig itt a legújabb mérföldkő, az NHL '96. Ez már egy teljes CD-t megtölt, minden eddigi jégkorong-játékot lesöpör a színről. Fergeteges, fantasztikus,... Az intro a Mechwarrior introja mellett az eddigi legjobb amit PC-n láttam. Az ember alig várja, hogy játszhasson a programmal.

Az új játékban rengeteg újítást alkalmaztak. Először talán a grafikus rendszerről beszélnék. Az új, teljesen 3D-s grafikus engine-t Virtual Stadium technológiának hívják. Először a Fifa Soccer 3DO-s változatában csodálhattuk meg, most pedig PC-n is sorra kihozza az Electronic Arts a sportjátékait ezzel a technológiával. Mi tette ezt lehetővé? A nagyteljesítményű 486-osok és Pentiumok rohamos elterjedése, ugyanis ez a technika igen

számolásigényes. A számolásigényessége azonban szerintem megtérül a képernyőn látottak nyomán: képes megjeleníteni egy stadiont teljesen 3D-ben többféle kameranézetből, melyek között játék közben is váltogathatunk, a játékosok vethetnek árnyékot és akár tükröződhetnek is a jégen,... mindezt VGA-ban vagy akár SVGA-ban is. A játékosok mozgását úgy tették élethűvé, hogy az ún. Motion Capture technikával valódi jégkorongozók mozdulatait digitalizálták, majd ezek alapján renderelték le a játékosok sprite-jait- az eredmény magáért beszél: rendkívül élethű mozdulatokat, eséseket, mozgásokat láthatunk a pályán (a kapus pl. rendszeresen felnyúl a labdáért vagy spárgázik). Mivel mint fentebb említettem, ez a technika igen számolásigényes, ezért az NHL Hockey eddigi változataival ellentétben igen bika gép kell hozzá. Hogy folyamatos legyen a mozgás, ahhoz VGA-ban ajánlott minimum egy DX4/100-as, SVGA-ban pedig egy erősebb Pentium.

A program fejlesztői gondoltak a lassabb gépek tulajdonosaira is, ezért az egyes részletek ki-bekapcsolhatóak a CTRL+1-9 gombokkal.

MIK IS EZEK A RÉSZLETEK?

A közönség, a csapatok logoi a jégen, a tükröződések a jégen, a reklámok oldalt, a védőüveg, a játékosok nevei, a játékosok árnyéka és a cserepadok. Az eddigi

tapasztalataim szerint talán legjobban a közönség és a nevek kiíratása lassítja le a grafikát. A DX4/100-asunkon mi többnyire a legtöbb detail-t lekapcsoljuk, és így teljesen folyamatos a kép mozgatása bármely kameranézetből, és nem akadozik. A játékban alapvetően hatféle kameranézet van, melyek a következők:

1. **EA Camera:** ez körülbelül a pálya sarkából követi az eseményeket, elég sokat forog. Nagyon látványos, de kevésbé használható nézőpont.

2. **NHL Camera:** ez a standard NHL-Hockey-ból megszokott kameranézet (függőlegesen scrolloz)

3. **Sky Camera:** ez a kamera távolról mutatja a pályát. Több fokozata is van távolság szerint.

4. **Head Camera:** ez nagyon érdekes kamera, bár talán egyúttal ez a legkevésbé használható is. A játékos szemszögéből láthatjuk a mozgásokat a pályán.

5. **Press Cam:** azaz sajtó páholyból nézhetjük a meccset. Nekem ez a kamera tetszik az újak közül a legjobban. Nagyon látványos, teljesen egy mérkőzésen érzi magát az ember. Azonban nem csak nagyon szép, hanem jól használható is – kiválóan be lehet látni vele a pályát, és jól lehet támadást szervezni. Ebből a kameranézetből irányítva lőttem a legtöbb gólt eddig. Volt egy meccs az öcsém ellen, ahol az első harmad végén 1:0-ra vezetett. Ekkor mondtam, hogy talán váltsunk át Press Cam-re – a harmadik harmadot már 3:1 arányú vezetéssel kezdtem. Végül van a **Zone Cam:** ezt a kamera-nézetet eddig teljesen használhatatlannak találtam, mert rendkívül sokat forog össze-vissza, és az én gépem ezt nem tudta követni szuflával. Teljesen átláthatatlan lett a játék. Összességében szerintem az NHL Cam és a Press Cam a legjobb választás. A kamera-nézetek között egyébként az 1-6 gombokkal lehet váltani.

A játék grafikája mellett a hangját is erősen átdolgozták. A kommentátor most már nem csak a játékos kódját mondja be a büntetésekkor, hanem a nevét is. A hang azonban más változáson is átesett. Minden egyes hangra, zenére és effektre terem-effektet raktak, így teljesen úgy szól, mintha egy stadion közepén ülnénk. Érdemes meghallgatni a játékot egy jó erősítőn, megfelelő hangerőn. A különféle orgonák, kommentárok és a játék hangjai (ütőcsörrenések, bodicsek, palánkra csapódó labda,...) mind-mind szinte tökéletesek.

A grafika és a hang az előző verzióhoz képest óriási változáson ment át, teljesen professzionális lett.

Azért a kivitelezésen kívül tartalmi újítások is bekerültek a programba. A játék rendszere nagyjából most már megegyezik az NBA Live '95-ben megismerttel: mérkőzés előtt láthatunk egy képet a helyszínről a csapatok összehasonlításával az előtérben, majd a program bemutatja a csapatok kezdő felállásait és a cseréket – ezekután kezdődhet a derbi. A játék főmenüjében választhatjuk ki a játékmódot. A szokásos exhibition, season és playoff mellett új a modem. Itt modemen keresztül játszhatunk egy exhibition meccset barátunkkal. A Level-nél természetesen a játék nehézségét állíthatjuk be.

A különböző statisztikák között bogarászva fontos lehet, hogy két játékost össze tudjunk hasonlítani. Ezért rakták bele az NBA Live után a hockey-ba is a Compare funkciót. Fontos pont az Options. Ezt választva egy új menübe kerülünk. Itt tudjuk beállítani a különböző hangeffektusok hangerejét (pl. közönség), illetve itt lehet bekonfigurálni a különböző kontrollereket (pl. joystick kalibrálása).

A **Details** gombra klikkelve egy további fontos menübe lépünk. Itt tudjuk beállítani, hogy a játék VGA vagy SVGA felbontásban menjen és hogy mely detail-ek legyenek bekapcsolva (a detail-ek ahogy fenn írtam, játék közben is ki-bekapcsolhatóak, azonban a felbontás csak itt). Ha kezdünk egy bemutató mérkőzést, akkor a csapatok kiválasztása után a Rules gombra klikkelve tudjuk beállítani a legfontosabb, a meccsre vonatkozó ezerféle dolgot: legyen e büntető, les, túlütés és kétvonalas les befújva, lehessen-e verekedés és sérülés, mi irányítsuk a kapust és a cserélést vagy a gép és a harmad hosszát.

Ha a legalul levő Speed Game opciót ON-ra állítjuk, akkor nem kell végignéznünk a játékosok képeit a meccs előtt, hanem azonnal a tárgyra, a meccsre térhetünk! Ezt egy kicsit bután oldották meg szerintem, mert itt összevonták a meccs előtti felhajtás elhagyását és a meccs közbeni „időhúzó" dolgok, mint pl. feldobás előtti orgonázás elhagyását. Így a Speed Game-mel játszott meccsek tiszta action-t jelentenek, és néha kicsit szárazak lesznek. Én ezt a kettőt külön pontba tettem volna, mert néha idegesít a meccs előtti hosszas hajcihő, de közben nagyon megdobják a hangulatot a zenék, orgonák, stb...

A csapatok és a bajnokság irányítása nem-igen változott, ezért ezekre nem akarok időt vesztegetni. Fontos újítás még a játékban, hogy egyszerre akár négyen is játszhatunk: két joystick, egér plusz billentyűzet és ezek akár egy csapatban is lehetnek.

A program szinte tökéletes. A kivitelezés, a játszhatóság, az irányíthatóság, mind olyan, ahogyan az a nagykönyvben megvan írva. Két hiányosságot fedeztem fel mindössze benne: nem lehet a csapatnak taktikákat megadni és változtatni a meccs közben, és a már fent említett Speed game opció megoldása. Ja és még egy, hogy gyors gép kell hozzá, de ezt már megszokhattuk más csúcs programoknál!

Charlie

JAROMIR JAGR – 68

A Pittsburgh Pinguins jobb szélsője talán az NHL legnépszerűbb idegenlégiósa, így az sem volt igazán nagy meglepetés, hogy a rengeteg hazai nagyágyú mellett 1994-ben őt választották meg az év játékosának...

JEREMY ROENICK – 27

A Chicago Blackhawks második sorának centere az NHL '95-ben egyike volt a legbiztosabb kezű játékosoknak. Nos, ezúttal sem lehet okunk panaszra...

PAUL COFFEY – 77

Aki játszott már valaha a Detroit ellen, az valószínűleg igencsak megtanulta tisztelni a 77-es számot viselő védőt. Ő az, akiről még Fedorov is lepattan(na)...

PC GURU

93%

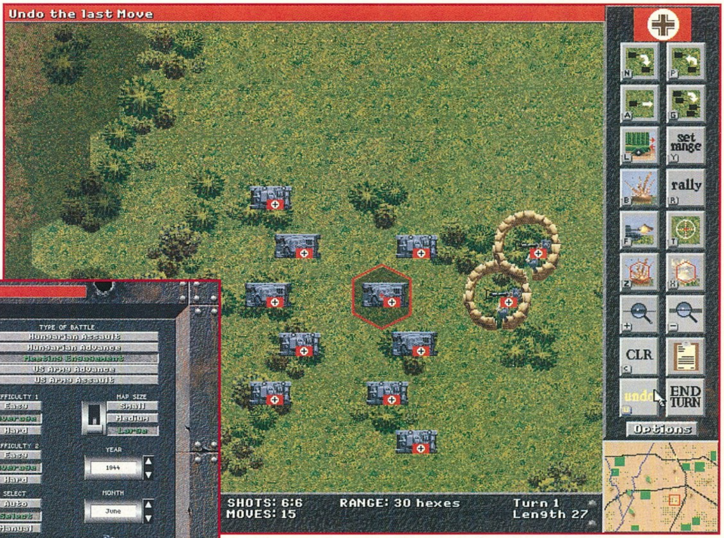
A teljes kivitelezés szinte tökéletes, de nem lehet taktikát megadni. Nagyon rossz a Speed game opció megoldása.

Steel Panthers

Párducok a hóban

**CD-s, 486/33,
8 MB RAM, SVGA,
MOUSE, 12 MB HD,
DOS 5.0
SB comp.**

Az SSI céget gondolom egyetlen stratégának sem kell bemutatnom. Már Spectrumon és C64-en is ők jelentették meg a legszínvonalasabb stratégiai játékokat, s akkor is a legnagyobb slágerek a második világháborús harci programok voltak.



Azóta persze eltelt néhány év és a játékok színvonala is elég sokat fejődött. Elég, ha csak a tavaly megjelent Panzer General-ra gondolunk. A második rész megjelenéséig sem akarták izgalmak nélkül hagyni a nagyérdeműt. Ez az oka a Steel Panthers megjelenésének. Szerencsére a program átvette a PG legjobb vonásait. Itt is át tudjuk vinni a következő hadjáratra a harcedzett egységeinket. Remélem ez már standard lesz az elkövetkezendő stratégia játékokban.

Rögtön az elején le kell szögeznem, hogy sajnos a PG színvonalát nem tudja felülmúlni, de azért a sorban nem sokkal marad el mögötte. Szerintem egy kicsit elvesztek a részletekben a készítők, s így a játszhatóságra már nem igazán maradt energia. Sokkal nehezebb megszeretni a SP-t, mivel még tapasztalt stratégáknak is gondot okozhat. Szegény kezdők meg nagy hirtelen azt sem tudják, hogy ki kivel van a harcmezőn. Talán ez az egyetlen negatívum amit el tudok mondani a programról, de ez pont elég ahhoz, hogy csak a második legyen e kategóriában.

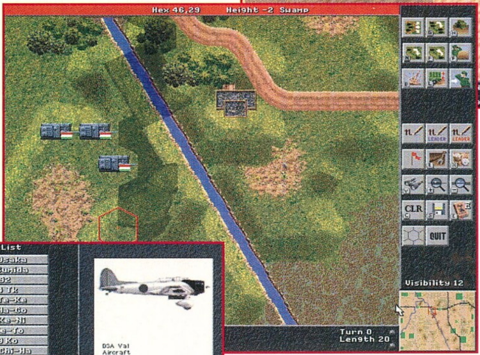
A játékban több mint 200 féle páncélos és 120 különféle fegyver használatát sajátíthatjuk el. Mindezeket a pusztító szerszámokat

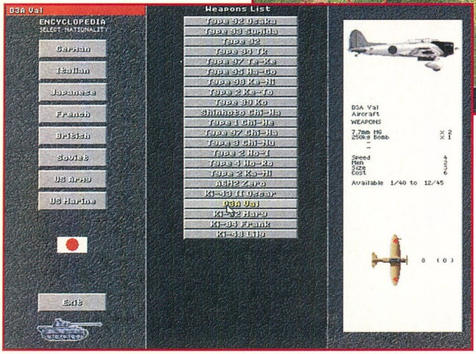
A Vörös Hadseregben 1941 nyarán több mint 30000 harckocsi állt szolgálatban. A többségük azonban könnyű tank volt, így közel 80%-uk megsemmisült a háború első szakaszában. A problémák ellenére azonban óriási ugrást tettek a harckocsigyártásban. A németek legnagyobb meglepetésére kihozták a T-34-est, melynek egyetlen akkori német páncélos sem tudott ellenállni. 76mm-es lövegével sorra szedte le az addig legyőzhetetlennek vélt PZ-IV-eket. A háború végéig több mint 100000 darabot gyártottak le ebből a típusból. A Párducok és Tigrisek megjelenésével azonban ismét hátrányba kerültek, mivel azoknak jóval nagyobb volt a hatótávolságuk. Ezt számbeli fölényükkel próbálták meg ellensúlyozni. Rendszerint három orosz tank jutott egy német páncélosra.

nyolc hadjárat 60 scenáriójában vethetjük be a nagy háború szinte valamennyi résztvevője ellen. Kevés hasonló jellegű program tartalmaz csendes-óceáni bevetéseket, ahol a japán birodalmi hadsereget kell győzelemre vezetni.

A programban a főszerep leginkább a páncélosokon, a gyalogságon és a tüzérségen van. Nem követhetjük el azt a hibát, mint a PG-ban, hogy a légierőnkkel már az első percben szétverjük az ellenfél haderejének 60%-át. Itt is kérhetünk légi támogatást, de ez messze nem olyan hatékon, mint a Panzer-ban. Talán a legizgalmasabb egy hosszú hadjárat elindítása. Itt a német csapatokat kell irányítani Lengyelországtól kezdve egészen a végső győzelemig. A csapatok létszáma maximalizálva lett, a mag és a kisegítő csapatok együttes létszáma nem haladhatja meg a 48 egységet. Vásárlásnál ne feledkezzünk meg arról, hogy nem egységeket, hanem csapatokat vásárlunk. Egy kevert páncélos formáció például áll két PZ-iv és három PZ-III-as páncélosból. Az már öt egység a 24-ből. A haderőnk két részből fog állni. Az egyik az a csapatrész, amelyik velünk fog jönni a következő hadszínterekre. A másik csak kisegítő egység, ők csak az adott scenarióra tartanak velünk. A javasolt felállás a következő. Vegyünk két kevert páncélos formációt (Mixed Panzer Platoon).

Egy darab páncélkocsi formátumot (ez áll két darab Sdkfz-231-es kocsiból). Ők lesznek a felderítő egységeink, mivel nagyon olcsóak és így nem a méregdrága páncélosainkat kell feláldoznunk a felderítéskor. Egy csapat gyalogos SMG fegyverekkel felszerelve és egy egység mérnököt (Engineer sqd). A gyalogosokat a program automatikusan betölti a tankokba. Ez kölcsönösen előnyös, mivel egy páncélozott járműben sokkal gyorsabban és biztonságosabban juthatnak el a harcba a gyalogosaink. A tankok spotting-ja (az ellenség észlelése) viszont sokkal jobb lesz, ha éles szemű gyalogosok utaznak rajta.





A tüzérségből javasolt legalább két darab 88mm-es AA-Gun, ami nélkülözhetetlen lesz, ha megjelennek a színen a Matildák. Ezekhez ne felejtsünk el venni szállítójárműveket, mivel a hatalmas tömegük miatt nem igazán tudnak önállóan mozogni. A két csillag a nevük után azt jelenti, hogy csak nehéz szállítóeszközzel vontatható. A kiegészítő csapatokon belül kérhetünk légi támogatást. Ezek Stuka vadászbombázók közreműködésével zajlanak. Sajnos pontatlanságuk miatt nem igazán tudtam őket használni, mivel gyakran az én közelben található csapataimat szúrták ki maguknak. A kisegítő csapatok közül van néhány olyan egység, amit # jellel emeltek ki. Ez azt jelenti, hogy a kiválasztott egységek nem fognak megjelenni a térképen (Off-Map). Ezek rendszerint csak tüzérek, akik az ellenség egységeit bombázzák a mi koordinátáink alapján.

Nem áll szándékomban egy komplett kézikönyvet leírni, inkább kiragadnék néhány olyan részletet, amely csak a Steel Panthers-re jellemző és nem túl egyértelmű a megértése egyszerre.

TÜZÉRSÉGI TÁMADÁS ÉS A LÉGIERŐ BEVETÉSE

Talán ez az egyik legnehezebb része a SP-nek, de elsajátítása nélkülözhetetlen a csaták sikeres megvívásához. A Bombardmen Menu-t aktiválva megjelenik azoknak a tüzérségi egységeknek a listája, amiket mi vásároltunk meg a csapatok kiválasztásánál. Velük tudunk csapást mérni az ellenségre. Kell azonban egy tapasztalt vezető is a célpont közelében, aki irányítja a lövegek irányzékát. Aki olvasta a Bradley Tamás visszaüt című Rejtő regényt, az könnyedén el tudja képzelni miről is van szó. Ott egy rádióval az ellenség közelébe lopakodott a főhős, és az éteren keresztül módosította a lövegek irányzékát. Itt is valami hasonlót kell csinálnunk. Nem árt megnéznünk a kiválasztott egység parancsnokának a skill-jeit. Érdemes azzal a zárótüzet kérni, akinek a legmagasabb az artillery képessége.

Kétféle támadás közül választhatunk. Az egyikkel nagy erejű, gyalogság ellen használatos lövedékeket juttatunk el a célterületre.

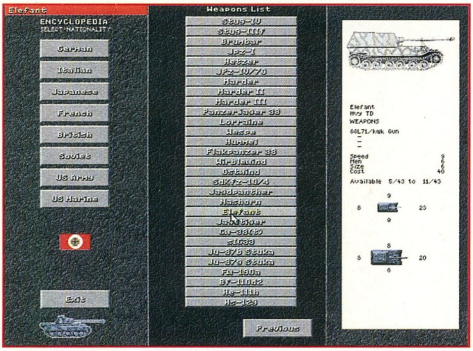
A kezdeti német tankok igazi villámháborúra lettek tervezve. A PZ-II-es és III-as könnyű páncélzattal és gyenge fegyverekkel voltak felszerelve. Ezek könnyedén legyőzték a Lengyel és Belga erőket, de már a brit és francia páncélosokkal szemben nem volt esélyük. '41 és '43 között a PZ-IV-eseké volt a terep. Bár ezek már jobban felszerelt egységek voltak, még mindig könnyű prédának számítottak a szövetséges tankoknak. Az igazi nagy változást a '43-ban megjelent Párducok és Tigrisek hozták. Ezek technikailag messze felülmúlták a Sherman-okat, de az előállítási költségük rettentő magas volt. Így hamarosan olyan nyomasztó fölénybe kerültek a szövetségesek, hogy a németeket a sok lúd disznót győz stratégiával verték meg.

Ezek igazából csak a gyalogosok ellen hatásosak, de láttam már olyat, hogy ágyút is kikészítettek ezzel a módszerrel.

A másik támadási mód a füstbombák kilövése. Itt a támadás álcázására kell kilőnünk lövedékeket. Ezek hatására sűrű füst fogja elborítani a terepet és az ellenség csak az utolsó pillanatban fogja észrevenni, hogy a nyakán vannak a csapataink. Persze ennek is megvan a hátulütője. Mi sem látjuk az ellenséget. Van azonban egy opció (direct fire) amivel a füst borította helyekre is belőhetünk, igaz kisebb pontossággal. Ezzel a módszerrel tudják a mérnök egységek használni a lángszóróikat és a kézigránátokat. A tüzérségi támadás végrehajtása függ a delay értéktől. A 0 érték azt jelenti, hogy már az adott kör végén megindul a bombázás. Ilyenkor lehetőleg ne legyünk a közelben, mivel a tüzérek szórása elég nagy, könnyen elkaphatják a saját egységeket is.

OPPORTUNITY FIRE

Az SP nemcsak azokat a parancsokat hajtja végre amelyek mi adunk neki, hanem önállóan is képes cselekedni. Erre a legjobb példa az Op (lehetőség lövés, de így hülyén hangzik magyarul). Előfordulhat, hogy a mi körünkben mozgás közben belénkdurrant egy láthatatlan ellenfél. Nos ez akkor történik, ha bekerültünk az ellenfél LOS-ába és maradt még neki egy lövésre elegendő lőszere. Ezt nem csak az ellenfél tudja eljátszani, hanem mi is. Lehetőségünk lesz beállítani az OP távolságot, vagyis azt a hatósugarat, ahonnan megtámadjuk az ellenséges egységeket. Nem árt megjegyezni, hogy közelről sokkal nagyobb az esélyünk az egységek eltrafálására. Nagyon hatékonyan képesek a gyalogos egységek harcolni, ha az OP távolságot 0-ra vesszük. Ilyenkor csak akkor támadnak, ha közvetlenül mellé ér egy ellenséges jármű. Nagyon sokszor meg is semmisítik azt a kézigránátaikkal.



AZ EGYSÉGEK ÉSZLELŐKÉPESSÉGE ÉS A LOS (LINE OF SIGHT)

Minden egység csak azt az ellenfelet képes megtámadni, amelyik a látómezejében (LOS) tartózkodik. Az oldalt található ikonok között van egy, amelyik ezt mutatja meg világos színű hatszögekkel. Az egységek elforgatásával ez a terület változtatható. Ez azért fontos, mivel rendszerint a páncélosok oldalán és hátulján kevésbé erős a páncélzat, így célszerű azt támadni. A fordulat nem kerül mozgáspontba. Sok ellenséges tank esetén használjunk füstbombákat, mert az megrövidíti az ellenfél LOS-át is.

A VEZETŐK ÉS A MORÁL

Minden egység el van látva egy parancsnokkal, aki irányítja a harcokat. Az ő tulajdonságaitól függ az egység hatékonysága. Négy alapvető képességük van a tiszteknek. A Rally jelzi, hogy egy megfáradt egységnek mennyire tudja visszaadni a harci moráljét.

Tegyük fel, hogy nagyon sokszor lőttek egy körben az adott egységre és a továbbiakban baromira nincs kedvük harcolni. Ilyenkor jön Hans őrmester és lelkesítő beszédet tart. Ennek két következménye lehet. Az emberek megfenyegetik, hogy még egy ilyen és belökik egy tank alá vagy boldogan vonulnak ki a mezőre harcolni tovább. Egy ikonnal automatizálni is tudjuk ezt a morálnövelést, de hatékonyabb a manuális vezérlés. Alacsony morál, illetve magas suppression érték esetén a csapat meg is adhatja magát, ha van két egység távolságra tőle ellenség.

A második vezetői képesség azt jelzi, hogy mennyire tud hatékonyan parancsolni a páncélos egységeknek(armor). Ez határozza meg a célzás pontosságát. Az infantry skill ugyanez a gyalogsággal.

A második legfontosabb képesség az artillery. Ez határozza meg, hogy milyen hatékonysággal tudja a tüzérek munkáját segíteni az egység parancsnoka. Persze nem célszerű alacsony értekkel megáldott tiszttel tüzet vezényelni a közelbe, mivel előfordulhat, hogy rosszul adja meg az irányszöget és mi kapjuk a nyakunkba az áldást.

Nagy vonalakban ennyi lett volna az SP nehezebben érthető része. Ezen kívül persze lesz még néhány nehezebb rész, de a kézikönyv és a tutorial segítségével hamar meg lehet érteni. Most következzen néhány tipp, ami jól fog jönni az első néhány küldetésnél. Most jelenleg az orosz fronton tartok, de majdnem minden gond nélkül jutottam el idáig.

EGY-KÉT TIPP

– A gyalogságot rakjuk be a tankokba és csak akkor vegyük ki őket, ha támadunk. A kör végén meg pakoljuk vissza őket, ne lője le őket az ellenséges tüzérség.

– A sivatagban a britek már bevetik a Matilda II-et. Ezeket ne próbáljuk meg leszedni a mi tankjainkkal, mivel nem fogjuk tudni átütni a páncéljukat még hátulról sem.

– A magaslatokat szálljuk meg két-három 88mm tankelhárító ágyúval. Ők már gond nélkül kicsinálják a hölgyeket.

– A csaták után a change opcióval fel tudjuk upgradelni a jelenlegi csapatainkat. Érdemes ezt ellenőrizni, hiszen egy Tigris squadron már sikerrel fel tudja venni a harcot az ellenséges páncélosokkal.

– Ne vezényeljünk tüzet egy híd közelébe, mivel egy pontatlan lövéssel meg is semmisíthetjük azt.

A Steel Panthers-szel nagyszerűen el fognak szórakozni a stratégiai játékok szerelmesei. A kor igényeinek megfelelően SVGA, de ez egyáltalán nem befolyásolja a gyorsaságot. A zene teljes egészében a CD-ről szól, nagyszerű hangulatot keltve a játék alatt. Csak a megjelenéssel van egy kis probléma. Ennyire közel az Allied General-hoz, nem lett volna szabad kiadni. Néhány héten belül úgyis mindenki azt fogja nyúzni, ezt pedig a polcon felejtik. Ennek ellenére azt hiszem, hogy ínségesebb időkben még elő fogom venni és végigverem Európát a németekkel.

Mocsy

PC GURU

87%

Profin kivitelezett, de rossz időben megjelent stratégiai játék.

Scroll

A lapozgatós képeskönyv

CD-s, 386DX, 2MB RAM, VGA, MOUSE, 5 MB HD, DOS 3.3

Emlékeztek, hogy milyenek is voltak úgy tíz évvel ezelőtt a kalandjátékok? Hogy hogyan is néztek ki, és milyen volt a kezelésük? És hogy milyenek lettek napjainkra? Mindegyik csupa digitalizált csoda, tele beszéddel és fél órás mozi részletekkel, mindezt persze SVGA-ban.

Nos, most megjelent egy játék, ami némileg (?) eltér ezektől, a régi idők színvonalát tükrözi. A grafika VGA, az animációk nagyjából abból állnak, hogy bizonyos alkalmakkor (pl. ha egy fickót megszólítunk) egy fázisváltással megváltozik a kép, a zene egyszerű, rövid és kissé monoton, bár meg kell hagyni, azért illeszkedik a környezethez. (Az is egyszerű, rövid és monoton.)

Ez eddig nem tűnik túl bizalomgerjesztőnek, de mégis megvan a maga diszkrét bája. Gondoljunk csak bele: az egész játék folyamán nincs egyetlen digitalizált kép sem! Csodálatos!

Véleményem szerint egy játék nem attól lesz jó, hogy valódi színészek időnként (legtöbbször (szinte mindig)) elég gyenge alakítása révén valósághű (?) képet kapunk egy olyan programtól, amitől ezt senki nem várja el. Szerintem egy játéknak JÁTÉKNAK kell lenni, szórakozásnak, nem pedig mozizásnak. Arra ott van a tévé. (Mellesleg a legutolsó VHS video is hússzor jobb képet (így nagyobb élvezetet is) ad, mint a legcsodálatosabban digitalizált movie. Nevetséges!)

Ejnye, már megint nem arról írok, amiről kéne. Mindig csak fecsegek, fecsegek, aztán azon veszem észre magam, hogy már megint egész másról van szó. Hiába, azt hiszen kezdek megöregedni... Na tessék! Már megint!

Szóval ott tartottam, hogy a Scroll egy kellemes kis szürke, de mégis érdekes kalandjáték... lenne, de sajnos van néhány apróság, ami miatt mégsem tudom ezt tiszta szívvel kijelenteni. Ugyanis helyenként túl kevés gondot fordítottak a készítők egyes részletek kidolgozására. Az egyik ilyen apróság a történet.

Nagy büszkén Hozzák fel a kézikönyvben H.P. Lovecraft nevét, mint a történet alapjának megalkotóját. Hát, az igaz, hogy maga az alapelképzelés az ő világára vall, de az egész megalkotása már túlságosan is távol kerül tőle. Az ő egyik legfőbb erőssége a terjedelmes, egyre többet sejtető körülírásokban rejlett, hogy aztán a történet végén hirtelen csapjon le egy hátborzongató jelenettel (amiről mindenkinek csak ködös elképzelései voltak azelőtt), és hagyja ott az olvasót sötét gondolataival. Ez lehet az oka, hogy bár már jó ideje nem szokásom, de néhány történetétől még ma is félek. (Persze ha ezt valaki más mondaná nekem, úgyis letagadnám.)

Na most ez a játék mindennek épp csak a lényegét veszti el. Az alapötlet, a régi istenek visszatérte (jelen esetben egy egyiptomi istenségé) adott, de a megvalósítás... hát az elég gyatra. Végig az volt az érzésem, mintha egy néhol kissé erős illusztrációkat tartalmazó lapozgatós mesekönyvet tartanék a kezemben. (Tudjátok azt, amelyikben pár sor szöveg mellett van egy egész oldalas kép.)

Az mondjuk igaz, hogy a befejezés itt is derült égből villámcsapásként ért, de csupán azért, mert annyi játszadozás után, mint más programoknál a bevezető események bemutatása, egyszer csak hipp-hopp elém került egy The End felirat. Mondanom sem kell, ez nem azért történt, mert meghaltam. Ja, és persze hangulatos befejező képsorokra és szövegre senki ne számítson.

Na, ha már így belejöttem szót ejtek még egy hibáról: a játék hangjairól. Hát, ugye, az szinte nincs is. Egy vagy két effektus, oszt annyi, meg persze a karakterek hangjai, de az jobb lenne, ha nem is lenne. Az egész olyannak tűnik, mintha fogta volna magát két ember – egy férfi és egy nő – aztán szépen elváltoztatva a hangjukat fölvették volna az összes szereplő szövegeit. Azért megnéztem a kézikönyvben, valójában több ember is beszél, de valóban nem a saját hangjukon, amitől az egésznek nevetségesen komolytalan hangulata lesz. Ez pedig még egy igazán jó játékot is teljesen tönkre tud tenni, hát még ezt.

De elég lesz a panaszkodásból, ideje leírnom a végigjátszás menetét. Itt most az egyiptológus útvonala fog következni – mert végig lehet menni okkultistaként is –, mivel ezt találtam az unalmasabbnak, amivel kevesebbet érdemes szenvedni. Egyébként ezt úgy tíz óra alatt vittem végig – pihenőidővel együtt –, az okkultista ezután három órámba tellett, szóval azért ez is mondhat valamit a játék komplexitásáról.

A kezdetek kezdetén egy pár képből álló bevezető anim... képsort láthatunk, amint egy csúnya gyík épp lebök egy ijedt ficerét, aztán a gyíkot hátbalövik. (Világos, nem? Ebből már biztos mindenki kitalálhatta, miről is van szó.)

Ezek után rögtön a szállodánk elé kerülünk, és csak állunk, hogy hát ez meg mi? Mivel nem bírjuk fölfogni, hogy már elkezdődött a játék. Nos, lépjünk be.

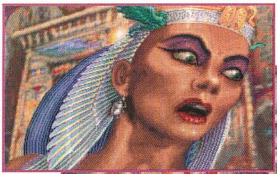
A portás ékes alexandiai angolsággal közli velünk, hogy a neve Emil, nekünk pedig levelünk érkezett. Az ilyen megjegyzések általában már sejtetni szokták a folytatás irányát, jelen esetben sincs ez másként: el kell kérni tőle a levelet. Fantasztikus! Fenomenális! Na jó, leállítom magam.

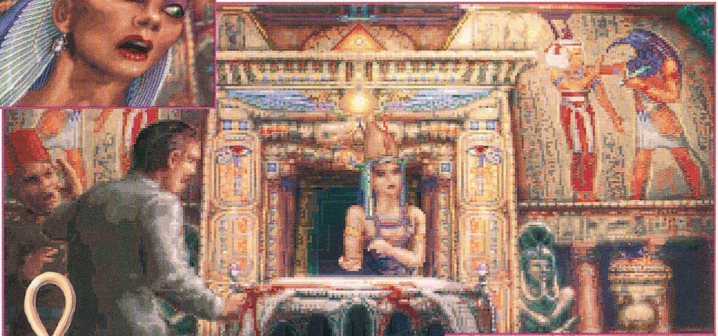
Az írást elolvasva (a képernyő bal oldalán – ahol a kurzor egy forgónyilakból álló körré alakul – lehet a tárgyakat megvizsgálni, illetve használni) kiderül, hogy Prof. George Leyton-Stone, a helyi múzeum igazgatója szívesen venné látogatásunkat a mai napon az irodájában. Mivel ez nagyjából egyezik eddigi terveinkkel, induljunk el a múzeumba.

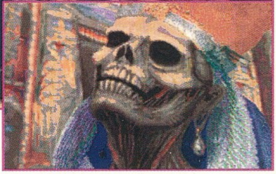
Emil készséggel segít nekünk az útiránnyal kapcsolatban, közli, hogy talán nem ártana szereznünk egy térképet, mert azon be vannak jelölve a legfontosabb látványosságok helyei. (Na persze, apukám! Biztos azt se tudod, mi az a múzeum!) Akkor talán nem ártana szerezni egyet.

Erre tökéletesen alkalmas helynek tűnik az utca túloldalán levő utazási iroda. Itt némi adományért cserébe hozzájuthatunk egy original, ingyenes Cook útikönyvhöz és térképhez. Ezzel már tényleg nem gond eljutni a múzeumba. (Egyébként az útikönyv egy elég jó lépés volt a programozók részéről, mert bár a végigjátszáshoz nincs túl sok köze, de néhány érdekességet azért tartalmaz a hely történelméről.)

Az igazgató nagy lelkendezéssel fogad minket és közli velünk, hogy sajnos még nem sikerült megszereznie számunkra az engedélyt az ásatásunk vezetéséhez, de egy-két napon belül már számíthatunk a megérkezésére. Addig is érezzük jól magunkat a városban.







Hurrá, még nem kell dolgoznunk! De hol lehet az a hely, ahol egy régész jól érezheti magát? Kocsma nincs, csak kávézó, a piros lámpás házak valahogy nem kerültek fel a térképre, és még a bazárnegyedben is csak egy nyeszlett koldust találhatunk, de az se nő... Hát akkor marad Towa régiségboltja.

Meg is akad a szemünk egy különös szobrocskán, ami nem olyannak tűnik mint a többi túristaholmi. Mikor az ára felől érdeklődünk, némileg több bizonyosságot szerezhetünk afelől, hogy ez egy kicsit más mint a többi, mivel egy elég kerek számot hallunk, úgy kb. 1000 fontról. (Hukk!) Persze mi az nekünk, de azért alkudjunk le belőle egy kicsit, hiszen kereskedőszellemünk megsúgja, hogy ezek az emberek a valódi ár négyszeresét kérik, csak hogy a felét megkapják. (Hol is olvastam már ezt? Hű, de művelt vagyok! (Hülye nagyképű majom!) Eh!)

Ha nem alkudunk, az se baj, a lényeg az, hogy menjünk el a helyi IBUSZ-ba egy csekket beváltani. Vagyis egy útilevelet csekkre. Ezzel aztán már vissza is térhetünk a boltba, hogy jobb híján a szobrot tegyük magunkévá.

Elég szokatlan darab, ez már első pillantásra is látszik. Néhány furcsa apróságban eltér az eddig megtalált szarkofágoktól. Valószínűleg egy szent állat vagy valami hasonló hamvait tartalmazhatja, de erről csak úgy lehet megbizonyosodni, ha kinyitjuk.

És ez az a dolog, amit egy igazi kutató soha nem csinál csak úgy hűbelebalázs módjára. Inkább egy szakember segítségét kéri, mint például új barátunkét, a múzeumigazgatóét.

Ő is meglepődve forgatja kezében a különös szobrocskát, aztán megkér minket, hogy hadd maradjon ez nála estére, addigra talán többet tud majd mondani róla. Addig mi térjünk haza és feküdjünk le aludni.

Az éjszaka közepén a telefon csörgése riaszt fel minket álmunkból, de mire fölvesszük a kagylót már csak a nagy semmit hallhatjuk. Ilyenkor minden normális ember elmormol egy káromkodást, aztán tovább alszik, de egy főhős inkább lerohan a portáshoz és persze pontos információkat kap, miszerint a múzeumból keresték, hogy azonnal menjen be.

Ez alkalommal a professzor nem az íróasztala mögött terpeszkedik makulátlan tisztaságú öltönyében, hanem ingujjra vetkőzve térdel egy két üveglap közé kiterített pergamen előtt, és felindulva kéri ki véleményünket az írás szövegével kapcsolatban.

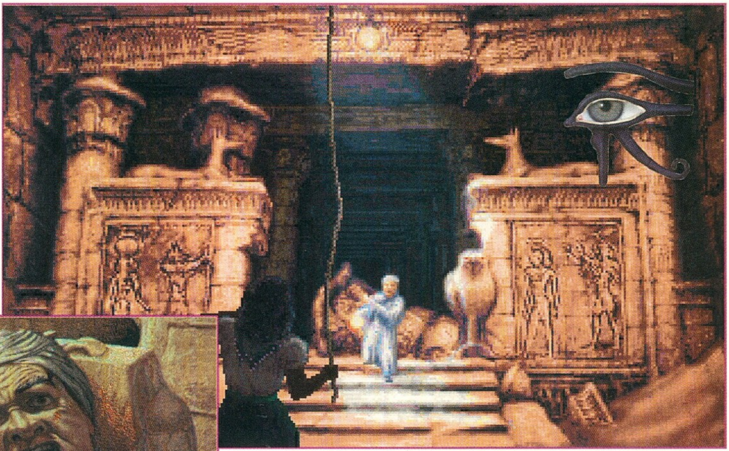
Lefordítva a számunkra érthető hieroglifákat kiderül, hogy a tekercs valamiféle varázslatot tartalmazhat, egy istenség megidézésével kapcsolatos szertartás teendőit. Hogy ebben milyen igazunk volt, reggelre ki is derül, mikor visszatérve a múzeumba tanúi lehetünk a professzor halálának.

Egy különös alak öli meg, aki egy a holtak kapujának nevezett eleddig mozdulatlan faldarabon nyílt dimenziókapun át a világunkba lépett. Aztán... sötétség. (A történet

menetének kitalálói fejében, mivel fogalmam sincs, hogy mitől ájult el a főszereplő. Illetve ki lehet találni, de ezt azért nem ártott volna, ha ők is közlik velünk.)

A rendőrségen térünk magunkhoz, ahol is a rendőrfőnök kifejezi örömét amiért végre magunkhoz tértünk (elég érdekes helyszín ez egy ájult ember ápolásához), és megkérdi mit tudunk a halálesetről.

Naná, hogy csak részletek villannak be a történtekről, így hát a főnök arra a következtetésre jut, hogy betörés történt és megkér minket, hogy az üggyel kapcsolatban nézzük át a prof aktáit, amiken halála előtt dolgozott, mivel ezek neki édeskeveset mondanak. (Az, te is bunkó vagy, kis fiam!)



Az iratokból kiderül, hogy barátunk egy kicsit többre is rájött a tekercs tartalmával kapcsolatban, és valószínűleg maga próbálta meg elvégezni a szertartást, de az rosszul sült el. A kapun kilépő alak elragadta tőle a tekercset és visszatért vele a túloldalra. Kiderül még az is, hogy ez bizony baj.

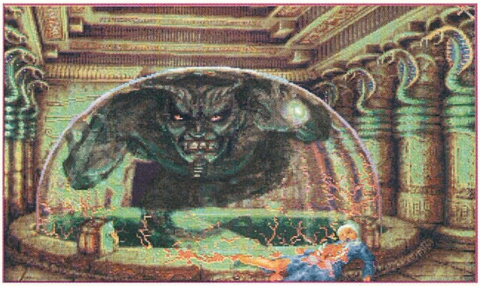
Szóval fussunk vissza a múzeumba és kérjük el a teremőrtől a vitrinek kulcsait. De hát ugyebár akkor elveszítheti az állását, és ki eteti akkor a gyerekeit... Köszönöm. És nagyon sok gyereke van ám... Hálás köszönet. Talán nem is lesz az olyan nagy baj, ha pár percre elmegy átrendezni a raktárat, de ugye nem nyúlunk a kulcsokhoz?

Hát persze hogy nem! Azonnal nem nyúlunk hozzá, amint kivettük a szekrényekből azt a négy figurát, amiknek a lenyomata a holtak kapuján is megtalálható. Aztán már nincs is más dolgunk, mint ezeket a helyére raknunk, és elrebegnünk a varázsszót: „Tárulj!". (Mindezt persze arabul, bár lehet, hogy a tárgyak elhelyezését angolul vagy franciául is megtehetjük.)

Egy különös, pókhálós, poros folyosóra jutunk, ami tele van szakadt pergamenekkel és törött agyagedényekkel, ráadásul egy nagy-nagy terembe vezetnek, ami már kevésbé megnyugtató dolgokkal van tele: néhány fanatikussal, akik épp egy sötét szertartás egyik izgalmas részénél tartanak, ha jól emlékszem épp embert áldoznak.

Nu, az ilyen dolgok mindig fel szoktak dobni, úgyhogy siessünk elújságolni felfedezésünket a rendőrfőnöknek, aki közli velünk, hogy hajrá! Menjünk mozizni!

Odaérve már túlvannak a bevezetőn és épp a tetőpont környékén járnak, mivel egy főpapnő boldogan lenget egy megsárgult papiruszdarabot, és sipitozva kántálja



a rajta olvasható szöveget. A rendőrség bátor vezére, a haza védelmezője ekkor megveregeti a vállunkat és kijelenti, hogy büszke ránk amiért lemegyünk oda, és megfékezzük ezt a pár száz embert a világelpusztításában.

Hát persze! Szívesen. Úgysincs más dolgunk. Menjünk hát le az oldaljáraton az oszlopok mögé, majd ugorjunk oda az oltár mellé és tépjük ki a tekercset a papnő kezéből. Ha már itt vagyunk, akár el is égethetjük az egészet (a papiruszt, nem a kezet), oszt mivel egy ilyen társaság általában csak bamba szemekkel szokta nézni, amit kedvenc vezetőjük porrá omlik, egy izgága ifjonc karjaiban nyugodtan sétáljunk ki a beomló alagúton keresztül és vegyük tudomásul, hogy tényleg ez a játék vége.

A játéknak igen, de a leírásból még hátra van pár sor, mivel szeretném elmondani, hogy na azért nem egészen úgy van az, mint aminek látszik, meg egyébként is.

Eddig ugyanis azt írtam, hogy ez a játék pocsék. Ezt a véleményemet továbbra is fenntartom, mert kevés munkával tényleg lehetett volna sokkal jobb is, de éppen ez a lényeg. Az, hogy lehetett volna jobb, amit viszont egy ilyen interaktív csodáról, mint a... Phantasmagoria vagy a Wing Commander 3 nem tudok elmondani.

A Sierra megmaradhatott volna a Space Quest 4 színvonalánál (bár nekem még ma is az első, beirogatós részek a kedvenceim), az Origin meg a szimulátor gyártásnál, amiben programozásilag mondjuk mindig is a nulla környékén mozogtak (néha el is érték azt) hihetetlenül lassú rutinjaikkal, de legalább nem próbálkoztak meg mozi gyártással egy egyáltalán nem arra kitalált játékgépen, amit ráadásul nem is játékgépnek szántak.

Tehát ezzel azt akartam mondani, hogy véleményem szerint nem attól lesz egy játék jó, hogy csillog-villog a pompától, és én igenis tisztelem ezeket az embereket, akik 1995 végén egy ilyen kinézetű programmal mertek előállni. Ez nem kevés bátorságra vall és ha még a történetet is jobban kidolgozták volna, azt mondom: Ez igen! Mutassátok meg a nagyképű movie-soknak!

Created By SL Rainbird

PC GURU

40%

Csak a régi idők emlékei miatt nem adtam rá 5%-ot, vagy kevesebbet.

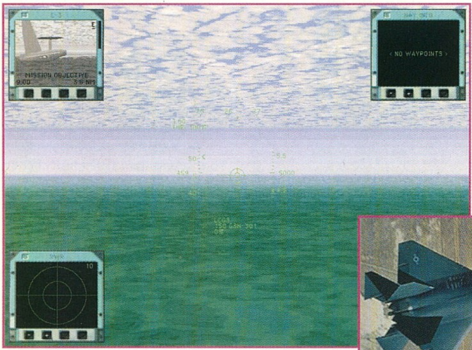
U.S.N.F. Gold

Egy igazán nagy csobbanás

Még az ötvenes években kezdtek hozzá a függőlegesen fel- és leszálló repülőgéptípus kifejlesztéséhez. E törekvésnek kettős célja volt: olyan gépet kívántak létrehozni, amely egyrészt a kiépített repülőterektől függetlenül üzemeltethető (a terjedelmes betonpályákat ugyanis lehetetlen elrejteni, s kiemelt fontosságú célpontot jelentenek az ellenség számára), másrészt pedig szükségét látták a hatalmas anyahajóknál kisebb hadihajókról bevethető repülők alkalmazásának is.

CD-s, JOYSTICK, EGÉR, BILLENTYŰZET, MS DOS 5.0, 486/33 8 MB RAM, 24 MB HD, Soundblaster

Az Electronic Arts az utóbbi idők talán legjobb harcirepülő-szimulátorát adta ki U. S. N. F. Gold főcím alatt megjelent játékával, amely kivitelezésével és összetettségével – azt hiszem – új mércét fog teremteni ebben a műfajban. A korábbi Navy Fighterts programhoz képest a lényeges tartalmi különbséget egy új helyszín (Ukrajnán kívül a Kuril-szigetek), valamint három új repülőgéptípus (Harrier II., Jak-141. és AC 130U, az első kettő helyből felszálló!) feltűnése jelenti. A kerettörténetre fölösleges sok szót vesztegetni. Oroszországban ismét a régi elvtársak kerülnek hatalomra (Oh, no more USSR! – bár ezt már írtam valahol), s nekünk ismét tele a két kezünk munkával: hol az ukránok, hol a japánok fölül kell elhárítanunk a fenyegető veszélyt. Szerencsére megvannak az eszközeink, hogy a medve tilosba tévedt mancsába csípjünk: erre szolgálnak az USA haditengerészetének és tengerészgyalogságának repülőgépei.



ÓDA EGY REPÜLŐ-SZIMULÁTORHOZ

Számomra – mondhatni, az installálástól kezdve – csupa kellemes meglepetést okozott a program. A „mellékes" elemeken kezdve a felsorolást: a különféle kezelőképernyők nemcsak áttekinthetők, könnyen használhatók, hanem kifejezetten esztétikusak is; a programban szereplő géptípusokat fényképpel, 3D-ben forgatható grafikával és szöveges ismertetővel, valamint a „röptébeni" kipróbálás lehetőségével bemutató „képeskönyv" egy igazi telitalálat; a digitalizált fényképek, videobejátszások látványosak, de nem tolakodóak, kiválóan illeszkednek a játékhoz; a beszédhangok és zajeffektusok nagyban hozzájárulnak, hogy beleélhessük magunkat a szituációba; s nem utolsó sorban, az aláfestő zene is igen kellemes, a témához illő.

Közelítve a lényegibb részekhez, külön bekezdést érdemel a program grafikája. Az égbolt! A tenger! A hajók! A repülőgépek! Hölgyeim (itt vannak?) és uraim, én ilyet – együtt – vadászgép-szimulációban még nem láttam. Persze, ha mindennek az ábrázolását a maximális részletességre állítanánk, akkor Pentiumra lenne szükségünk ahhoz, hogy azért játszani is tudjunk. Szerencsére azonban egyrészt a képfelbontás (VGA, SVGA), másrészt pedig fű, fa és virág megjelenítése külön-külön is szabályozható, így némi kísérletezés árán ki-ki beállíthatja magának azt a konfigurációt, ahol a látvány is szemet gyönyörködtető, s a mozgás is folyamatos marad. (Persze 486-os gép és 8 MB RAM alatt senkiben sem akarok vérmes reményeket kelteni.)

A „BELBECS"

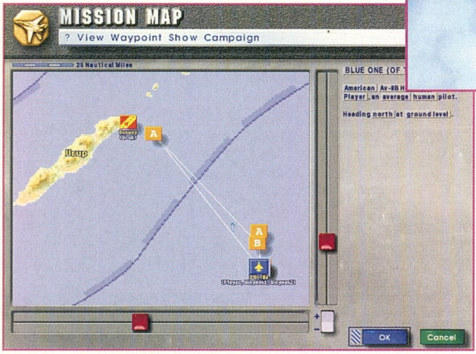
Térjünk a lényegre! A repülés, a gépek viselkedése az átlagos szimulátorokhoz képest meglehetősen élethű, ami egyben azt is jelenti, hogy a játék elég nehéz. Kezdők ne keseredjenek el, ha elsőre talán még a levegőben maradni sem sikerül az anyahajóról való felszállás után (különösen igaz ez a Harrier II. és a Jak-141. esetében). Viszont a program készítői gondoltak a tapasztalatlanabb játékosokra is: egy külön menüben beállítható mindenféle könnyítés, az ütközések figyelmen kívül hagyásától a kifogyhatatlan lőszerkészletig. A beépített cheateken kívül az autopilóta funkció is nagyban megkönnyíti a dolgunkat, levéve a vállunkról a navigálás feladatát. (Azért olyan választási lehetőség nincsen, ahol a számítógép mindent elvégezne helyettünk.) Az egyik legnehezebb művelet – akár a valóságban – a leszállás. Gondoljatok bele: egy himbálódzó hajó fedélzetére, egy viszonylag keskeny és rövid területre kell leérkezni úgy, hogy a fékezőhorog beleakadjon a keresztben kifeszített kábelek egyikébe... Nem véletlen, hogy a haditengerészet pilótái is ezt

A Harrierek első éles bevetésére az 1982-es Falkland-háborúban került sor: a brit haditengerészet és a légierő részéről összesen 43 példány vett részt a harcokban. (Érdemes megemlíteni, hogy a légierő 15 gépének pilótái korábban sosem gyakorolták a hajófedélzeti fel- és leszállást.) A háború során a Harrierek 32 argentin repülőeszközt lőttek le, miközben egyetlen gépet sem veszítettek légi harcban. (Igaz, hogy a légvédelem viszont 8-at leszedett közülük...)

gyakorolják a legtöbbet. Szóval, aki rosszul viseli a kudarcokat, annak figyelmébe ajánlom az autopilóta használatát a leszállásnál is, főként eleinte.

A programban temérdek fajta baráti és ellenséges repülőgéppel, fegyvertípussal, szárazföldi és vízfelszíni objektummal találkozunk. A játékosok a már említett két helyszínen összesen 50 egyedi küldetésben próbálhatják ki tudásukat, s kétféle hadjáratba is belekezdhetnek. S aki már mindezt teljesítette – el fog tartani egy ideig -, az ízlése szerint tervezhet újabb küldetéseket magának (és szimulátorkedvelő ismerőseinek: hadd liluljon a fejük!). A program erre két módszert is kínál. A gyorsabbiknál egy listán beállíthatjuk a saját és ellenséges gépek számát, típusát, a pilóták tapasztaltságát és még egyebeket, aztán indulhatunk is, hogy rövid úton tisztázzuk a vitás kérdéseket. A másik módszer szerint pedig térkép fölött, a legaprólékosabban dolgozhatjuk ki a szituációt, az előző adatokon kívül megszabva a légi és felszíni objektumok helyét, útvonalát, sebességét, magasságát is.

A hadjáratoknál – az életben maradáson kívül – arra is figyelni kell, hogy az anyahajónkon maradjon elég bevethető repülőgép és fegyverkészlet, a tartalékok ugyanis nem végtelenek, s ezek hiányában nem lesz mivel végrehajtani a soron következő feladatot. Ha pedig túl sok küldetést elhibáz valaki, még ha élve megússza is, egy idő után könyörtelenül más szolgálati helyre vezényelik, véget vetve ezzel a karrierjének. A hadjáratoknál az eligazítás videobejátszás formájában történik, sajnos feliratozás nélkül, de később – akárcsak az egyedi küldetéseknél – írásban is láthatjuk a feladatainkat. Akinek nem erőssége az angol nyelv, az készítsen a keze ügyébe egy szótárt, mert nem biztos, hogy magától rájön: mi a teendő. Ha például azt a repülőgépet, amellyel J. apó menekül a lázadók elől, szétlőjük ahelyett, hogy megvédelmeznénk, abból gondok származhatnak. (Az admirálisunk biztosan nem fog a keblére ölelni, hogy édes fiának nevezvén minket, ránk tukmálja a lánya kezét és a fele flottáját...)



A függőleges, illetve rövid távon történő felszállást az teszi lehetővé, hogy a Harrier hajtóműveiből kiáramló gázsugár irányát terelőzsalukkal és elfordítható fúvócsövekkel térítik el – több fokozaton keresztül – függőleges irányba, vagy akár azon is túl. Így a repülő egy helyben is lebeghet, mint egy helikopter. Ilyen esetben azonban a hagyományos kormányszervek hatástalanok, helyettük gázsugarakkal kormányozzák a gépet.

A pilótafülke látványa meglepetésként éri az edzett szimulátor-pilótákat: teljesen hiányzik a megszokott műszerfal. Első pillantásra csak a jól ismert HUD-ot (Head Up Display), a „szélvédőre" kivetített adatokat fedezhetjük fel. Ez egyébként szinte minden lényeges információt megmutat, de természetesen létezik még számos más műszer is a játékban, amelyeket külön billentyűnyomással hívhatunk elő, illetve tüntethetünk el. Ezek közül nekem három tűnt igazán fontosnak: a fordulópontok irányát, távolságát mutató navigációs képernyő, valamint a felderítő és a célkövető radar. Könnyen megszokható, egyáltalán nem zavaró a program ezen újítása az eszközök használata terén. Szimpatikusnak találom azt is, ahogyan a játék készítői megoldották a pilótafülkéből való körbetekintést. Szakítottak az egy nézet – egy nyomógomb hagyománnyal, itt a kurzorbillentyűkkel szabadon, folyamatosan nézelődhetünk oldalra és le-föl.

Minthogy a játék kezelése meglehetősen összetett, nem állt szándékomban egy „zanzásított" kezelési útmutatót összeállítani, amelyet a gyakorlatban aztán nemigen lehetne használni a hiányosságok miatt; inkább csak a programban rejlő lehetőségeket kívántam bemutatni. Úgy gondolom, hogy aki nem sajnálja a fáradságot, hogy átböngéssze a CD-hez adott dokumentációt, nomeg egy kis gyakorlástól sem riad vissza, az hosszú ideig jól fog szórakozni ezzel a jól megvalósított, szolgáltatásokban gazdag játékprogrammal.

Gémóve

PC GURU

96%

Szépen kivitelezett, élethű szimuláció,de kezdő játékosoknak talán túl bonyolult

Empire II

Időtörés?

CD-s, 486DX, 4MB RAM, SVGA, MOUSE, 5 MB HD, DOS 5.0
Ismertebb hangkártyák

Napóleon a már jól megismert tartásában állt a waterlooi csatatéren, kabátja alá rejtette kezét és azon gondolta, hogy miként folytassa a csatát. Nem lesz itt semmi gond, morfondírozott, ám ebben a pillanatban feltűnt egy nagydarab zöldes színű doboz, rajta US ARMY felirattal és mindennek vége lett...

Természetesen ez csak egy fikció volt, azonban azoknak akik leülnek játszani az Empire II-vel, azok számára akár valósággá is válhat a dolog, hiszen a játék azon kívül, hogy egy remek stratégiai játék, olyan kötetlen lehetőségeket biztosít nekünk, ami nem igazán megszokott az ilyen jellegű játékok körében.

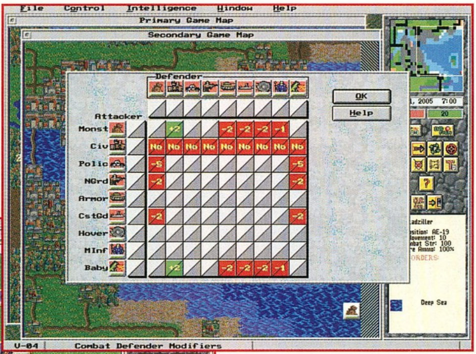
Nagyon sokat gondolkoztam, hogy milyen leírást kellene készítenem az Empire II-ről és nagyon hamar rájöttem, hogy csak egy teljes lapszám kisajátításával lehetne egy komplett leírással megörvendeztetni Titeket, ezért inkább egy tippcsokrot, illetve a tapasztalataim összegzését találhatjátok ezen a két oldalon.

Alapvetően Scenario-k megoldásából áll a játék, azonban ezek a pályák teljesen függetlenek egymástól mind korban mind a feladatokban. A húszegynéhány pálya között szabadon választhatunk, sőt akár sajátot is tervezhetünk mint később majd láthatjuk. Nagyon sok fajta lehetőségünk van arra, hogy milyen jellegű pályán akarunk játszani, hiszen fellelhetjük itt a középkori hadviseléstől kezdve a II. világháborús cselekményeken át egészen a jövőben játszódó szituációkat. Persze azért akad itt fantasy, sőt SCI-fi környezet is azoknak, akik mondjuk a Godzilla vagy éppen egy csapat varázsló ellen kívánnak játszani.

Ami már az első pillanatban befolyásolja a játékot, az a Sequential/Parallel beállítás, mely meghatározza, hogy a csata folyamán felváltva mozgathatjuk egységeinket vagy éppenséggel egyszerre tudunk lépkedni. Egy csata kétféleképpen végződhet. Az első esetben a Scenario által meghatározott körök száma letelt, míg a másodikban az egyik fél elérte a győzelemhez szükséges pontokat. Természetesen az első esetben is a pontok száma határozza meg, hogy ki lesz a győztes. Pontokat nagyon sok fajta dologért lehet kapni a játékban. A legalapvetőbb pontszerzési mód az ellenséges egységek elpusztítása (természetesen a magasabb értékű egységekért, pl. tank több pont jár) vagy éppen a stratégiailag fontos pontok (pl. városok) megszerzése. Létezik olyan más is, amikor a megszerzett (bejárt) területekért is jutalom jár. Természetesen ellenfelünk általában egy kis előnnyel indul, de hát ezt már megszokhattuk.

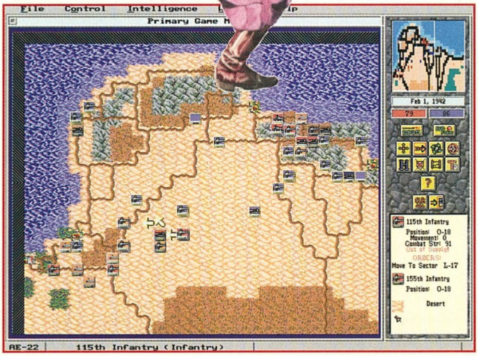
A játékban használatos irányító ikonok használatára nagyon hamar rá fogunk jönni, annál is inkább, mert ha a kívánt ikonra visszük a kurzort, akkor megjelenik a parancs neve. Mindenfajta lehetséges utasítást megtalálhatunk itt, igazi stratégáknak sincs több lehetősége mint nekünk. Az azonos nemzethez tartozó egységeknél (pl. angol) lehetőségünk van arra, hogy két ikont egymásra mozgassunk, ennek a támadásoknál lehet nagy jelentősége, mert ha az aktuális mezőt megtámadja valaki, akkor értelemszerűen mindkét egységünk felel a kihívásra és jól odadurrant az ellenfélnek. Nagyon fontos szerepet játszanak a kiemelt települések a játékban (olyanokról van szó, ahol kis ikonokat látunk a település neve alatt), hiszen ezeken a pontokon tölthetjük fel készleteinket, illetve általában ezek a pontok vannak stratégiai fontosságú objektumoknak megnevezve. Érdekes és hasznos lehetőség az a játékban, hogy lehetőségünk van a Ranged Fire használatára egyes egységtípusoknál. Ezzel élve már messziről csapást mérhetünk az ellenfelünkre úgy, hogy mi közben nem sérülünk.

Nem tudom mennyire szükséges az alapvető stratégiai elemek ismertetése, azért néhányat megemlítek a kezdők számára. Mivel többfajta tereptípus található egy Scenario-n belül, ezért figyelmet kell fordítanunk arra, hogy mely egységeink tudnak mozogni az adott tereptípuson. Ebből kiindulva a hágók és szűk kanyonok remek lehetőséget



nyújtanak arra, hogy az egyesével felénk araszoló egységeket szépen sorban leszedjük. Mindenképpen érdemes motorizált (vagy általánosabban - gyorsabb) egységeinket arra használni, hogy a jó állásokat és városokat elfoglaljuk. Általában az volt a tapasztalatom, hogy ebben segítséget nyújt a program azzal, hogy egy kicsit lassabban mozdul rá a dolgokra. Ha egyszer megszereztünk egy ilyen pontot, akkor elég nehéz innen kiirtani minket. Persze ami az ellenségnek akadályt jelenthet, az a mi számunkra is nehézséget jelenthet. A mozgatásoknál (már persze ha csak a végcélt jelöljük ki) a program automatikusan kihasználja az utakat, hiszen itt egységeink sokkal gyorsabban tudnak mozogni. Azt egy kicsit kellemetlennek éreztem, hogy ha egy egységnél be van kapcsolva a mozgatás ikon, akkor csak úgy tudunk váltani egy új csapatra, ha érvénytelenítjük a mozgatás kijelölését (ellenkező esetben a kijelölt egység pont oda fog kóricálni, amelyik újat szerettük volna kijelölni). Ha meg van határozva a Scenario-ban, akkor utánpótlások is érkezhetnek a seregeinkbe, ezek mindig a kiindulási helynél fognak megjelenni a körök elején.

Nagyon érdekes lehetőség a programban az, hogy minden egység típusnak külön meghatározott Sight pontja van, mely meghatározza azt, hogy milyen hamar látja meg az egységünk az ellenséget. Két fokozata van egyébként a Sight-nak. Az első fokozatban csak azt látjuk, hogy közeledik felénk valaki, míg a másodikban kerül arra sor, hogy konkrétan ki is jön. Csapatainknak, mint minden életszerű dolognak van morálja. Ez a morál általában összefügg az adott egység fizikai állapotával (minden kis kockán láthatunk egy csíkot, mely előbb zöld, majd sárga, a kritikus állapotban piros színű). Ha nagyon lecsökken a fizikai állapot, akkor megjelenik a demoralizált kiírás és egységünket többet nem tudjuk semmilyen értelmes tevékenységre rávenni. Nagyon érdekes dolog egyébként, hogy a csapataink (és persze az ellenfélé is) a nagyobb csapások alkalmával hátrálnak. Ha hagyunk időt a legyengült egységeknek, akkor egy idő után felépülnek, vagy legalábbis kicsit javul az állapotuk. Érdemes megemlíteni még a kezeléssel kapcsolatban, hogy növelhetjük az ablakok számát a képernyőn, így nem kell ugrálnunk az egyes helyszínek között.



AZ EDITORRÓL

A játék „lelkét" a mellékelt editor jelenti. Ebben a részben lehetőségünk van arra, hogy a meglevő Scenario-kat áttervezhessük, vagy akár egy teljesen új pályát tervezzünk. A lehetőségeink szinte korlátlanok, bármit beállíthatunk amit csak akarunk. Az alcímben jelzett időtörést is előállíthatjuk avval, hogy különböző korok harcosait engedjük egymás ellen. Azon kívül, hogy ez egy poénos dolog, hasznos is lehet a dolog, hiszen mindnyájan gondolkoztunk már azon, hogy mi lett volna ha??? Egyébként hasznos tanács az is, hogy mielőtt hozzáfogunk egy pálya végigjátszásához, töltsük be egy kis időre az editorba a pályát. Persze cheat-elni nem ér, és nem is érdemes, azonban nem árt egy kicsit megismerkednünk a lehetőségeinkkel, vagy éppen a korlátainkkal.

Rengeteget lehetne még írni az Empire II-ről, de úgyhiszem talán elég lesz ennyi ahhoz, hogy némi képet alkothassunk a játékról. Meggyőződésem, hogy az egyik legbonyolultabb és egyben a legéletszerűbb stratégiai játékról van szó azok közül, ami mostanában megjelent. Mondjuk az egy más kérdés, hogy igencsak hosszú csatákra számíthatunk a játékban. A grafika és hanghatások igazodnak a játékról alkotott képbe, se nem rosszak, se nem kimagaslók. Mindenesetre pozitívumként értékeltem azt, hogy mindössze 10 MByte-ról van szó és nem egy multimédia csodáról.

Bear™

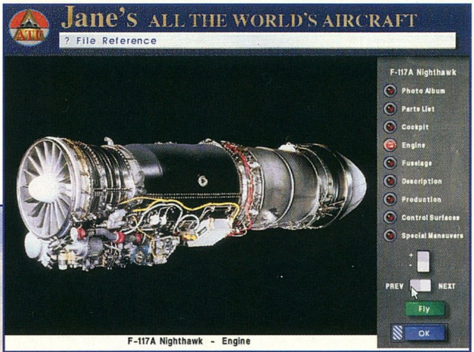
PC GURU

75%

Nagyon jól kidolgozott stratégiai játék, mely nem a grafikájával és a hangjaival, hanem a játszhatóságával nyerte meg a tetszésemet.

Jane's All the World's Aircraft

Terítéken az EOA



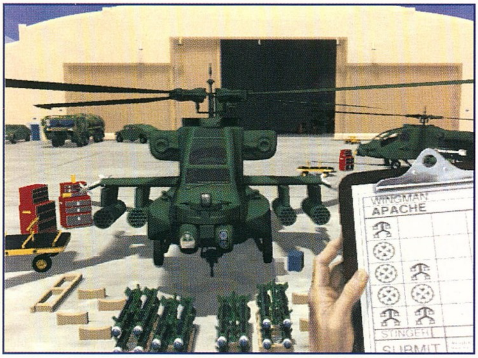
Az Electronic Arts standján egy külön sajtótájékoztató zajlott kedden délben. A dolog azért is érdekelt, mert minden meghívott kapott egy-egy creditlapot, amivel bemehetett a zárt terembe. Egy hatalmas darab tengerész-egyenruhába öltözött jegyszedő ellenőrizte a belépőmet, majd rövidesen leülhettem a párnázott székek egyikére. Egy hatalmas monitoron az Apache Longbow c. játékból mentek animációk, amelyek olyan kidolgozottságúak voltak, hogy az Armoured Fist elbújhat mellettük.

Fenomenális volt. Csak a sajtótájékoztató késett, hangtechnikai okok miatt, de végül sikerült mindent rendbehozni.

David Wilson, az EA press coordinátora kezdte a bemutatót.

– Itt most két úriembert mutatok be Önöknek, akiket eddig valószínűleg nem ismertek, pedig elég tekintélyes „softográfiával" rendelkeznek. Ők mutatják be a programjaikat és magyarázzák el a megállapodás lényegét a JANE's-szel. Paul amióta a játékszoftver iparban dolgozik, csak szimulátor programokat írt: Chuck Yeager's, F-16 Combat Pilot, 688 Attack Sub, Car & Driver, Seal Team, Seawolf. Andy Hollace listája rövidebb, de nem kevésbé sikeres programok mellett rakta le a névjegyét: Gunship, F-19 Stealth Fighter, F-15 II, F-15 III. Ő már 12 éve van a szakmában. Most átadom a szót Andy-nak.

– Sziasztok! Én is és Paul barátom is sok repülőszimulátoron dolgoztunk, de a mostani játékok teljesen más alapokon nyugszanak mint ezelőtt. Az Origin cég a legjobb szimulátorokat akarja kiadni, s így sikerült megállapodást kötnie a JANE's információs csoporttal. Mielőtt belemennénk a részletekbe, ismertetem a szerződés lényegét.

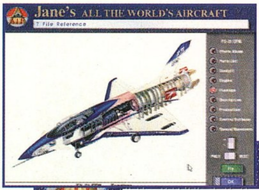


A JANE's csoport a legnagyobb cég amelyik védelmi berendezéseket árul államoknak, repülőgépeket, anyahajókat stb. Fredrick Thomas Janes 1898-ban alapította a cégét, ami azóta a világ legnagyobb haditechnikai szállítójává vált. A cég olyan információk birtokában van, amelyek még sohasem jelentek meg nyomtatásban. Olyan dokumentációk vannak a könyvtárában, amelyek az I. világháború előtti haditechnika és kutatások eredményeit mutatják- ez sem szerezhető be máshonnan. A JANE's -nek a Pentagonban vannak irodái. Így új kommunikációs csatornák nyílnak meg a szakemberek felé. Lehetőségünk lesz katonai tesztpilótákkal, profi szakértőkkel, analizátorokkal beszélnünk. Katonai szakemberek fognak segíteni a küldetések kidolgozásában, a valós helyzetek élethű szimulálásában, stb. Úgy gondolom, már csak ez a pár gondolat is érzékelteti a szerződés jelentőségét, azt hogy egy új korszak alakul ki a szimulátorok terén.

Lássuk akkor a két programot: Az AH-64A Apache Longbow a játékost egy pilóta székébe ülteti. A kezdőknek egy nagyon komoly oktatórészt dolgoztunk ki, amiben a gép pilóta mögötti ülésén egy oktatópilóta segít. Ő ad tanácsokat a repülés közben, a leszállásnál és más szituációkban. Ha valaki a történelemre kíváncsi, akkor megnézhet eredeti McDonald Douglas videot is, ami egy gombnyomásra bármikor elérhető. Lesz egy 200 oldalas kézikönyv is, de ez csak amolyan „hagyományőrzés", tulajdonképpen nem lesz szükség rá. 12 történelmi küldetést repülhetünk, amit nagyon nagy figyelemmel kutattunk, és dolgoztunk ki. A cél ezeknél a küldetéseknél, hogy legalább úgy, ha nem jobban oldjuk meg a küldetést, mint a bevetésen résztvett pilóta.

Sokunknak kedvence a küldetések közül a Desert Storm és a Panamai.

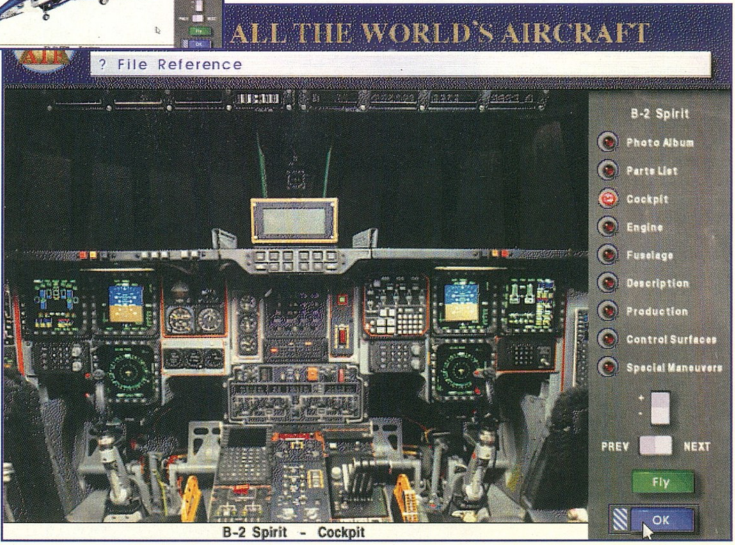
A kampányban 50 küldetést repülhetünk. A felszínt a valós adatok alapján állítottuk össze, digitális kutatási anyagok felhasználásával.



A grafika mint láthatjátok, textúrázott. Most átadom a szót Paulnak.

– Én Andy-val ellentétben vadászgépszimulátoron dolgozom, és én is szeretnék szólni egy-két szót a JANE-nel kötött megállapodásunkról. Mi nemcsak jelenlegi technikák alapján fogunk repülőszimulátorokat csinálni, hanem a még tervezés alatt levő gépeket, fegyvereket is be fogjuk építeni a közeljövő játékaiba. Így nemcsak a B2-es, F117-es gépeket repülhetik majd a pilóták, hanem a még tervezés alatt, vagy tesztelés alatt levő újabb gépeket is, amelyeknek vektor meghajtásuk van, különböző repülési módjai és új fegyverei. A következő játékunkban 150 repülési küldetés lesz, és a játék kompatibilis lesz a U.S. Navy Fighters-szal. Tervezzük az X31-es repülő „debütálását" is, amely többek között olyan manővert is végre tud hajtani, hogy orral lefele repül, de egyenesen a talaj felett. Az X29-X31-es gépek képesek J fordulót is csinálni, a pilóta fején egy „hiper sisak" van, ami 3D SCAN-t (letapogatást) is tud csinálni, így nem kell mindig mozgatni a fejet, ha le vagy körbe akar nézni valaki. Ezek a repülőmodellek 2000-2005-ben lesznek készen.

Masell



Lemmings 3D

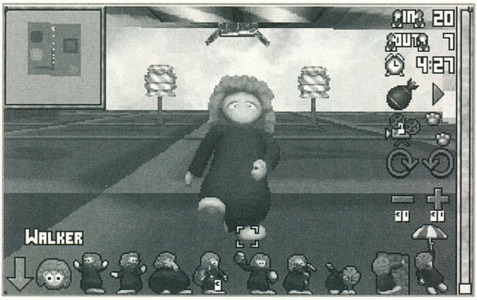
A dimenziós törpék

CD-s, 486DX/33, 4MB RAM, VGA, MOUSE, DOS 5.0 SB PRO, 16, AWE32, GUS

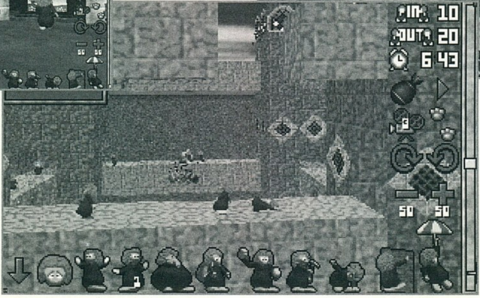
Így éjféltájban elgondolkodik az ember azon, hogy miért pont azzal a játékkal tölti az éjszakát, ami hisztérikus „Minden lemming tetü alak!" kiáltást csal ajkára, emellett megtépett öltözékben tér magához, gyanúsan égnek meredő hajjal. Igen, meglehet a Psygnosis megalkotta a legjobb hajformálót; környezetbarát, csak a felhasználóra nézve önveszélyes. Igaz az alkotók nem titkolóztak, megjósolták, hogy egy évig nem fogunk aludni. Ezt mondjuk túlzásnak tartom, de annyi baj legyen. Na jó, nem halogatom tovább, közlöm veletek az örömhírt: megérkezett a Lemmings 3D! Senkit nem fog közömbösen hagyni, abban biztos vagyok.

Első látásra sok minden ismerősnek tűnik, legfőképp a feladat: mindenféle kalamajkából kell minél több lemminget épségben a kijárathoz vezetnünk. Nos, mivel a ki tudja hány rész oly sok kalandja után sem sikerült a zöldhajúaknak szintet lépni, kénytelenek leszünk továbbra is egyengetni útjaikat. A látszólag egyszerű feladatot azonban egyetlen elemmel az őrület határára emelték; a lemmingtársadalom testet kapott és természetesen ennek megfelelően 3D-s, térbeli világban kell irányítanunk őket. A tulajdonképpen ismerős típusok ezáltal új arculatot kaptak, ha lehet még pontosabban és alaposabban ki kell ismerni minden egyes tereptárgyat és persze lemming fajtát. Erre nyújt nagyszerű lehetőséget a Practice mód, melyben a tanulmányozni kívánt elemet rogyásig gyakorolhatjuk, amíg úgy nem érezzük, hogy mindent tudunk róla, amit csak lehet. Aztán majd a játék során kiderül mekkorát tévedtünk.

Aki játszott már a Lemmings sorozat bármelyik tagjával, most úgy érezheti, nagyjából tudja miről van szó, pedig ez egyáltalán nem igaz!!!



Azt hiszem a szokásos irányítási és kezelési módozatokkal kéne kezdenem. A hagyományos zsinóros egér mellé feltétlenül tudom ajánlani a billentyűzetet. Legfőképp a kameramozgásoknál nyújt nagy segítséget. A játék kezdetekor bátran támaszkodhatunk sokéves tapasztalatunkra, szóval nem hiszem, hogy a beállításokkal gond lesz. A szintek nehézségi sorrendje is a szokásos; fun, tricky, taxing és mayhem. Mivel azonban mindegyik pálya mélyvíz (csak úszóknak!), nem árt gyakorlással kezdeni (practice). A játékállást a gép minimális méretben a HD-re menti, de nagyszerűen használható a bevált kódrendszer is. Akkor szerintem léphetünk.



Amint nekilátunk az első küldetésnek, megkapjuk a feladatot: mennyi idő alatt, minimum hány rágcsálót kell kivezetnünk a bajból. Egyetlen Enter lenyomásával megtekinthetjük a pálya 3D-s képét, ami a nehezebb szinteken már szinte semmit nem fog segíteni, de sebaj. Ha rászántad magad a kezdésre, akkor azonnal a figyelmedbe ajánlom a tappancsnyomokat, melyekkel előidézheted a pillanat állj varázslatot. Ez annál is hasznosabb, mert feltétlenül meg kéne keresni az érkezési pontot (a szokásos csapóajtó) és a kijáratot. Ha pedig már úgyis állunk, áttekinthetjük a kezelőfelületet.

A bal felső sarokban található kis térképen helyezhetjük el kameráinkat. A tetszőleges beállítások utáni finom zoom mozgásokat érdemes a billentyűzettel megoldani. Összesen négy felvevő áll a rendelkezésünkre, ezek között a jobb oldalon látható kamera ikon segítségével válogathatunk. Itt a jobb oldalon még rengeteg hasznos dolog kapott helyet.

Legfelül a már kijutott (in) és a még kalandozó (out) lemmingek száma látható. Ezalatt a rendelkezésünkre álló játékidő látható, mely többnyire vészes gyorsasággal fogy. A bomba a pályán tartózkodó összes lemming pusztulását eredményezi 5 mp-en belül. A kamera és a mancsok funkciója már nem titok, az alattuk található két nyíl pedig természetesen a játéktér megfelelő irányú forgatását vonja maga után. A mínusz és plusz jellel a lemmingek pályára érkezésének sűrűségét lehet szabályozni. Amíg nincs meg a 100%-os megoldás, addig mindig legyen a minimumon!

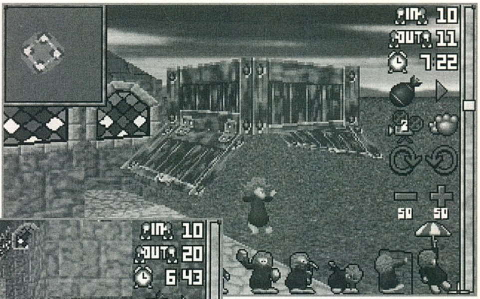
A képernyő legalsó részén helyezkednek el a lemming típusok, ami a következő blokk témája, azonban kiemelést érdemel az első két funkció. A nyíl segítségével a legnagyobb tömegből is kiválaszthatjuk lemmingünket. Az ily módon aktivált egyed jól látható, így a megfelelő időpontban tudjuk kiadni feladatát. A lemmingfej funkciója, hogy a kiválasztott zöldhajú szemszögéből nézhessük a terepet. Az ilyen módon aktív lemming éppúgy kaphat utasításokat és ennek a funkciónak a kihasználásához a nehezebb szinteken bizony szükség is lesz! Lássuk mi a kínálat ebben az epizódban!

BLOCKER. A blokkoló egyed társait visszafordítja, azaz haladási irányukat 180 fokkal megváltoztatja. Az ily módon felhasznált lemmingek sajnos sosem jutnak ki élve a kalandból (nem lehet őket pl. kiásni).

TURNER. A fordítók már egy fokkal finomabb irányítási funkciót látnak el, derékszögben, az általad megadott irányba terelgetik a jónépet.

BOMBER. Rövid visszaszámlálás után a kijelölt lemming kisebb detonáció kíséretében felrobban.

BUILDER. Az egyed lépcsőt épít a haladási irányának megfelelően. A munkát csak a következő blokknál kezdi!



BASHER. A haladási irányának megfelelően az előtte álló falakat vízszintes irányban átássa, amíg a túloldalra nem bukkan.

MINER. Függőlegesen lefelé ásnak, minden másról elfeledkezve, akár a pokol fenekéig.

DIGGER. Átlós irányban vájnak alagutat a fúrható terepbe. A digger minden esetben a blokk közepén kezd ásni.

CLIMBER. A mászás képessége az egész pálya idejére vonatkozik. A mászók cliffhanger módjára ellenállhatatlan késztetést éreznek arra, hogy mindenre felkússzanak ami útjukba kerül. Viszont pl. továbbra is kitűnően robbanthatók...

FLOATER. Az ejtőernyős skill tartós, a kijelölt egyed a szint végéig bármely magasságból sérülés nélkül leeshet.

Még egy pár szót a tereptárgyakról. Mivel térbe kerültünk, megjelentek a legkülönfélébb forgatók, teleportok, trampolinok, kötélhágcsók, stb. Ezek alapos tanulmányozásra szorulnak, mert bizony egész másként funkcionálnak térben, mint ahogy azt a síkban már megszoktuk. Ami fontos: Ha egy lemming épp használ valamilyen tereptárgyat (pl. forgatót, teleportot) és egy társa ezalatt beéri, akkor az az adott helyen egyszerűen át fog bandukolni!

Most már mindent tudtok. Nem fogtok aludni, nyűgösek lesztek és borzoltak, vagy esetleg sikeresek és feldobottak. A Lemmings-ről sikerült egy újabb bőrt lehúzni és nekem még mindig tetszik. Nem tudom mit lehet még ragozni a lemmingeken, de attól félek, a Psygnosis majd kitalálja nekünk. Addig is jó éjszakát mindenkinek!

Lily

PC GURU

87%

A zöldhajú, unintelligens rágcsálók újabb inváziója, immáron nem csupán időben, hanem térben is!

Thunderscape

World of Aden

CD-s, 486DX/66, 8MB RAM, VGA, MOUSE, 25 MB HD, DOS 5.0, Ismertebb hangkártyák

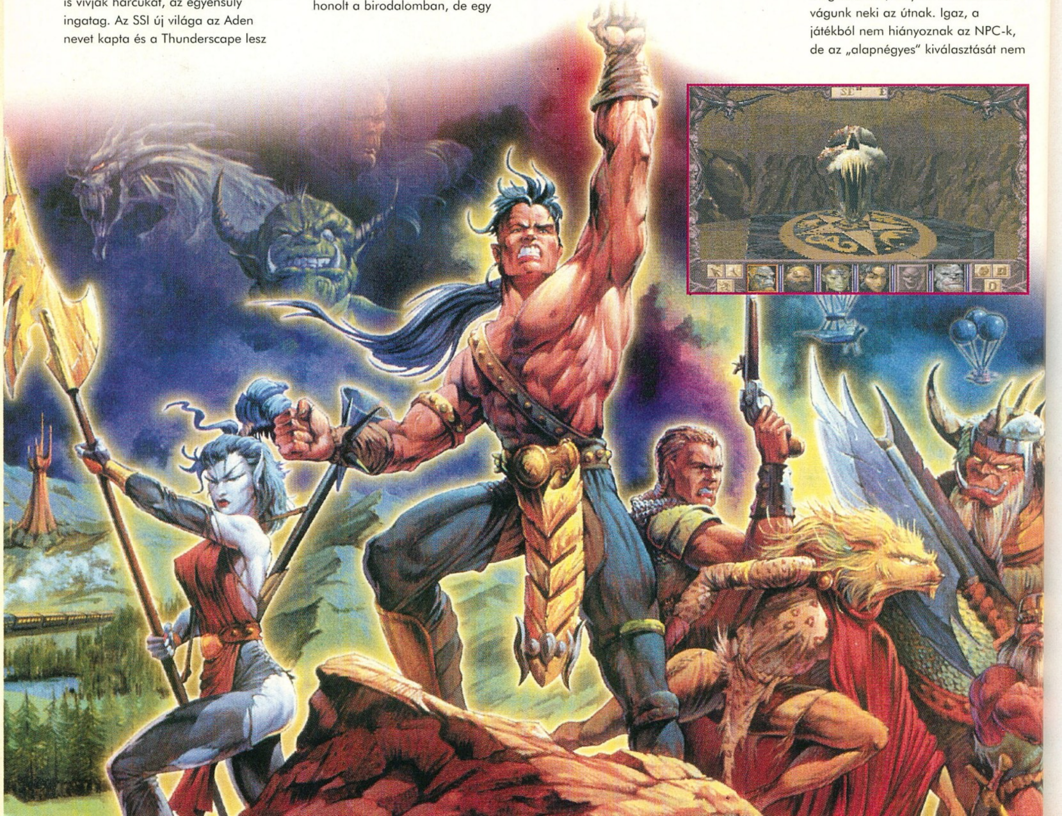
Kalandozz egy új, ismeretlen világban, s magával ragad a kétségbeesés!

Sok évvel ezelőtt, 1939-ben J.R.R. Tolkien megálmodott egy új világot, benépesítette birodalmát és megteremtette a fantasy világok alapjait. A gonosz és a jó erők azóta is vívják harcukat, az egyensúly ingatag. Az SSI új világa az Aden nevet kapta és a Thunderscape lesz az első kalandunk, melyben megismerkedhetünk egy picit történelmével, népeivel és beleszólhatunk jövőjének alakulásába...

A kerettörténet különösebben nem tűnik eredetinek; éveken át béke honolt a birodalomban, de egy napon a rémálmok valóra váltak, elképzelhetetlenül gonosz lények törtek elő a semmiből. A nocturnal seregek megsemmisítették azt a védőpajzsot, mely Vanguard Keep és a Radiant Citadel között húzódott. Az átjáró megnyitása után feltartóztathatatlanul törtek elő a gonosz erők irányította szörnyek. Az egyetlen reményt néhány rettenthetetlen kalandozó jelenti, akik vállalták, hogy újra aktiválják a pajzsot. Még maguk sem tudják, mire vállalkoztak...

KARAKTERGENERÁLÁS

Mint minden RPG-ben, itt is meghatározó, milyen karakterekkel vágunk neki az útnak. Igaz, a játékból nem hiányoznak az NPC-k, de az „alapnégyes" kiválasztását nem



érdemes a gépre bízni (egyszóval nem ajánlom a quick start opciót).

Aden világában részben már ismert fajokat találunk. Azt hiszem a dwarf faj nem szorul különösebben bemutatásra. Mivel azonban a játékban némi szerepet kap a technika is, nem árt megemlíteni, hogy a törpék jól elboldogulnak az egyszerűbb szerkezetekkel, ügyes tolvajok, de emellett szívós harcosok is. Az elfek már sokkal törékenyebbek, viszont sokkal intelligensebbek. Mágia iránti fogékonyságuk közismert. A faerkin faj olybá tűnik, az ember és a tündérek keresztezéséből jött létre. (Vajon hogyan???) Ezek a néhány láb magas teremtmények meglepően szívósak, egészségesek, jó felderítők és ugyanakkor kiváló varázslók is lehetnek. A ferran fajon belül tulajdonképpen meglehetősen sokszínű összképet találunk. Ezek az állathibridekből kialakult, részben humanoid lények különleges képességek birtokosai, jóllehet intelligenciájuk és mágikus képességeik meglehetősen korlátozottak. A goreaux faj leginkább a goblinokhoz hasonlítható. Ez az aprónép gyenge fizikumú, viszont intelligenciája annál fejlettebb, ezért nagyszerű varázsló és kereskedő is. Ennek, no és persze kiemelkedő ügyességének köszönhetően a csapat egyik fontos tagja lehetne, de sajnos a játékban nem kap különösebben fontos szerepet egyik erőssége sem. Az emberek ebben a világban is a nagy átlagot képviselik; semmi kiemelkedően jót vagy rosszat nem mondhatok róluk. A jurak faj első ránézésre inkább monsternek, mint barátnak tűnik. Erős és brutális, a Thunderscape egyik legoptimálisabb kalandozója (könyörtelen gyilkos, a jó szolgálatában). A végére maradt a rapacian faj. Leginkább a gyíkemberekhez hasonlíthatnánk őket. Kiváló vadászok, a legjobb felderítők. Igazán elnézhetjük nekik, hogy meglehetősen primitívek.

A karakterosztályok kiválasztásával nem kell feltétlenül vesződni (válaszd a detailed opciót), mert képességeinek figyelembe vételével bárkiből bármi lehet és ez így elég reálisnak is tűnik. A szintlépéskor kapott skillpontok elosztásával magad alakíthatod ki a különböző karakterosztályokat: harcos, varázsló, tolvaj, harcművész, lovag, stb. A számszerint tizennyolc skill meglehetősen sokoldalú lehetőségeket kínál, kár hogy a nagy részük a játék folyamán kihasználatlan marad!

IRÁNYÍTÁS, KEZELÉS

Ez az amire nem tudok semmi rosszat mondani. Akár billentyűzettel, akár mouse használattal, páratlanul egyszerű. A harcrendszer szerencsére körökre van bontva, csak sajnos ennek lehetőségei nincsenek túlságosan kihasználva. Nem a támadási és védekezési módok sokszínűségére gondolok, mert az kielégítő, csak nem sok értelme van. Nem sok ellenfele akad pl. egy átlagban több mint harmincadik szintű partynak. Vajon a folytatásban százas nagyságrendeket fogunk verdesni?!

TÉRKÉP

Első ránézésre használhatatlannak tűnik, s olykor az is. Egy biztos, szokni kell. Ismerjük el, a design nem mindig felel meg a használhatóság lényegtelen követelményének.

VARÁZSLATOK

A mágiarendszer nagyrészt a szokásos varázslatokkal dolgozik, csak az a kár, hogy a gyógyító spelleken kívül valószínűleg nem sokat fogsz használni. Persze az attól függ. Mindenesetre a fizikai erővel eredményesebben juthatsz előre. Nem jellemző, hogy a játék vége felé a mágusok lepusztítják az ellenfeleket. Az viszont tény, hogy a varázslatok grafikai kivitelezése szép.

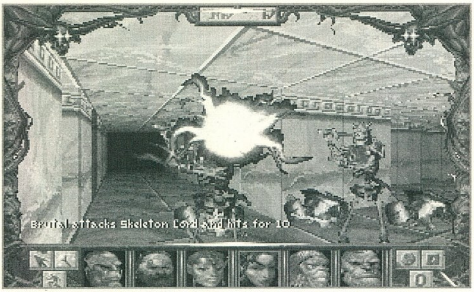
MONSTEREK

Több mint húsz monstertípussal találkozhatsz a Thunderscape-ben. A legtöbb varázsolni is tud, de szerencsére semmivel sem hatékonyabban mint te. A xenology skill kihasználásával egyetlen jobb klikk segítségével mindent megtudhatsz ellenfeleidről. Összesítve elmondható róluk, hogy egyáltalán nem intelligensek, nem elég brutálisak és nagy tömegekben fordulnak elő.

Miután ennyit locsogtam, itt az ideje, hogy elindulj, s belevesd magad Aden ismeretlen világába! Elöljáróban csak annyit, hogy ne várjatok tőlem ilyen típusú leírást: „fordulj balra és nyomd meg a fal bal alsó csücskében a gombot, hogy kinyíljon a jobb oldali ajtó". Már csak azért sem mert a Thunderscape meglehetősen egyszerű, csupán gigantikus méretei és 3D-s térképe miatt nem lehet hipp-hopp végigjátszani.

Skelon Pass. Kalandéhes csapatod egy folyó partján találja magát és Theros, a ferran faj jeles képviselője nyomban felajánlja szolgálatait. Mivel ötös szintű harcos és amúgy is van hely, jöhet. A közeli bolt árai nem igazán a pénztárcádhoz igazodnak, de ne csüggedjen senki, fegyverekben igazán nem lesz hiány. (Felesleges iszonyatos mennyiségű fegyvert hurcolnod magaddal; nem értékesíthetők és nem is használódnak el. Egy-két tartalék elég.) A kisebb barlangok felkutatását csupán néhány Mountain Cat és Giant Bee nézi rossz szemmel. Az esetlegesen zilált csapat lelkivilágára üdítően hat a közeli forrás tiszta vize. A fellelkesült party indulna is a folyó túlpartjára, ám Bert nem enged át senkit a hídon. Keressd meg szegénynek a bunkóját! Annyira megörül majd, hogy rögtön be is áll hozzád, ha engeded. Miért ne tennéd, harmincas erejével a csapat hasznos tagja lesz. Már szabad is az út! A túlparton már szembesülhetsz a rád váró zűrzavarral, ideje kiismerni a térképhasználat fortélyait. A lift melletti lépcső egy titkos teremhez és egy varázspálcához vezet, érdemes felbaktatni rajta. Az alsó szinten álló szobor kérdésére igen egyszerű a válasz, csupán el kell olvasni Theros feljegyzéseit. Ebből az is kiderül, hogy a Radiant Citadel felé vezető út csak Vanguard Keep megtisztítása és helyreállítása után nyílik meg...

Torn Cavern. Egy-két kisebb barlang után rá kell szánnod magad, hogy a bíztató felirat ellenére bemerészkedj a trollok barlangjába. Bert kicsit zaklatottan meg is jegyzi, hogy Droog király nincs oda a csapatért. Sebaj, az érzés kölcsönös. A randevú viszont még odébb van. A monsterek hegyekben támadnak, véres, doom-szerű jelenetek következnek. A barlangrendszer felderítése különösebben nem nehéz, a gemeket ne felejtsd el kibányászni! A gombagyűrűbe lépj be bátran! Egy halott kereskedő maradványai közt turkálva megtudhatod, amit már amúgy is sejtettél. Droog Darkfall oldalán áll, a biztos győzelem tudatában. A rengeteg kulcs begyűjtése és néhány szökellés után véres csaták nyomai bukkannak fel. Nem csoda, a mantis-ok, a rock lizard-ok és persze trollok sem kedvességükről híresek. Cerra



búcsúszavaiból megtudod, hogy a Vanguard Keep-be vezető lépcső Droog kincstárából nyílik. Egy fontos cetli is lesz a közelben egy password-del. Ezt feltétlenül tudni kell majd a lift beindításához. A harcok hevében ne feledkezz meg arról, hogy a források varázsereje is kifogy egyszer. Ezért ajánlatos legalább a gyógyító varázslatot mindenkivel megtanulni. A Thunderscape ritka pozitívumainak egyike, hogy nem lehet a csaták után egyszerű szundikálással feltöltődni!

King Droog kincstárában. A király vérben forgó szemekkel lesi jöttödet, ami a nyikorgó lift jóvoltából cseppet sem éri váratlanul. Az őrökkel és vele is gyorsan végezhetsz, majd lehet elpakolni a kincseket. Itt már szabad is az út Vanguard Keep felé, de a rengeteg patkány disease-t terjeszt, amit még nem igazán tudsz elkerülni és gyógyítani sem. Ezért inkább ajánlom, hogy a szerzett kulccsal menj Karegh Konan-ba (milyen eredeti név)! Igaz a skorpiók mérgezése nem túl vérpezsdítő, viszont ha minden igaz, már tudod gyógyítani. A nyálkás, vérlepte falak között, titkos termek rejtekében elhunyt hősök hagyatéka vár. A takarítás után már lejjebb is merészkedhetsz a hegy gyomrába.

A hegy mélyén a mechanika nyomai azonnal szembetűnnek. A csövek, kazánok, sínek és csillék elhagyatottnak tűnnek. Fémmonstrumok uralják a gyárat. A labirintus felderítése csak idő kérdése, a kinyithatatlannak tűnő ajtó megnyitásához fel kell robbantani a boiler-t. Ehhez néhány SOVC-ra lesz szükség. Ezeket a gyár rejtett zugaiban megtalálod a Steal Golemek társaságában. Miután kinyílt az ajtó, magad is összerakhatsz egy ilyet. Prototype 17 csatlakozása egy tizenötös szintű csapattagot jelenthet, de megfontolandó, érdemes-e elküldeni bárkit is. (A robot javára

„Felvetették a kérdést: nem veszélyes-e az embernél okosabb gépeket szerkeszteni? A kérdés elkésett, hiszen mindenki ismer a gépnél butább embereket."

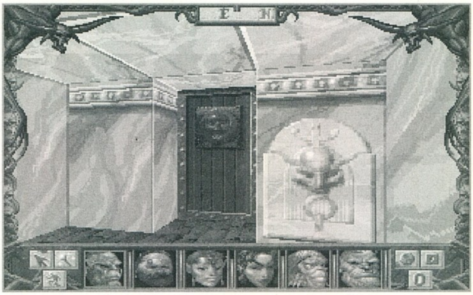
legyen mondva, hatalmas baltájával körönként kétszer sebez.) A közeli termek átkutatása után egy mágiával védett ajtó állja utadat. Mivel a mágia forrása Vanguard Keep-ben található, nincs mese, vissza kell menni. (Viszont az itt elért szintlépések jóvoltából már nem lesz gond a patkányokkal, többnyire meg sem tudnak sebezni.)

Vanguard Keep. Az orrfacsaró bűz semmi jót nem ígér, ráadásul a palló is visszahúzódik, sebaj. A félhomályból előtörő fenyegető szavak csak feltüzesítik a csapatot. Lehet lemászni a csatornába. Az álfalak felfedezése túlságosan egyszerű, éppcsak nem írták rá, hogy „ez itt egy álfal". A börtönszint felderítése kalandosnak ígérkezik; kincsek, csapdák és egy rab vár rád. Ő ugyan nem áll be a csapatba, de kiszabadításáért hasznos tippet ad (már rég túl vagy rajta valószínűleg, sebaj). Kiszabadításához csupán deaktiválni kell az ajtó energiaforrását. A kapcsoló a közelben van, őrzik egy páran... Ha ez megvan egy újabb ajtó állja utadat, néhány kapcsoló megfelelő beállítása után azonban megnyílik. A Smoke Demon csapat ront rád szinte azonnal, amint belépsz...

A várbörtön könyvtárában gazdag a kínálat; romantikus regények, történelemi olvasmányok és tudományos irodalom kötetei sorakoznak a polcokon. A hajdani fegyvertár most elesett hősök tetemeit őrzi. Az emelten azonban kellemes páncélok és néhány remek fegyver várja, hogy megtalálják. Az irodában rothadó bűz és egy patkánycsapat fogad. A tűzhelyben csupán egyetlen megmenthető irat van és itt találsz egy kulcsot is. Nem ez az egyetlen, amit meg kell keresni... Vajon miért nem jönnek át a füstdémonok a rácson?!?!

A felső szinten rögtön egy „hajókormánnyal" találod szembe magad. Mielőtt megtekergetnéd nyugodtan nézz körül. Az emeleten is van mit átböngészni. A vörös cicusok viszont nem kurkászásra várnak. Előbb-utóbb nekiállhatsz tekergetni a kereket, ami egy logikus rendszer szerint szép sorban nyitja-zárja a rácsokat. Ha megvannak a kulcsok, mehetsz egy szinttel feljebb. Az itt talált feljegyzéseket egyébként érdemes elolvasni. Ami lényeg: 1. meg kell majd keresni a kristályokat és visszailleszteni a helyükre 2. egy titokzatos mondat: csak a halál érintése nyit utat.

Mr. Dark One igazán nem számított rá, hogy idáig eljuthatsz, s hangot is ad nemtetszésének. Éles eszeddel ebből már sejtheted, hogy a szint végén egyikőtöknek pusztulnia kell. A szint négy sarkában egy-egy



teleport található, melynek megnyitásához jó tippet adhat a már említett mondat. A szint monsterei újabb füstdémonok és szellemalakok. A belső falrészeken elég sok kapcsolót, s néhány lejáratot is találsz majd. Az egyik teremben egy elf leány tör ki örömujjongásban, amikor meglát. „Segítségetekre leszek!" mondja, és ez igaz is, de nem kell feltétlenül felvenni. Ha magaddal viszed, akkor a megfelelő helyen és időben valóban segít, de nem fogja veled elhagyni Vanguard Keep tornyát...

Selene-vel vagy sem előbb-utóbb használnod kell a teleportokat, melyek segítségével a belső termekbe jutsz. A rengeteg démon csak az idődet húzza, de nincs mit tenni, ölni kell a továbbjutásért. A gömbökhöz nyúlni egyelőre életveszélyes, előbb meg kell keresni néhány hiányzó kristályt. Ezek a szobákban vannak elrejtve, némelyik egész jól. Rengeteg könyvet fogsz itt is találni, tartalmuk nagy része felesleges töltelék. Ha minden kristály megvan, csupán a versikéknek megfelelő sorrendben kell őket az oltárokba helyezned. A helyreállított oltárok hatására nyithatóvá válik az ajtó. Egy újabb gyengécske feladvány után már liftezhetsz is az egyik főszörny búvóhelyére. Ugyan tervei szerint a talpa alatt fogod végezni kibelezve meg ilyesmik, de nem számol a kalandozók mérhetetlen elszántságával. Azért halála után hátrahagy egy kis meglepetést is az elővigyázatlan fosztogatóknak... A két fehér kristályt most már bátran kicserélheted a gömbökben található feketékre. Yes, you did it! Selene nagy boldogságában el is hagyja a csapatot, te pedig a teleporton át gyorsan elhagyhatod a tornyot, s mehetsz vissza a hegy gyomrába...

Ismét a gyárban. A mágikusan zárt ajtó most végre kinyílik. A néhány felderítetlen teremben golyózápor fogad, s van egy hely ahol akármeddig tuningolhatod a csapatot. A zárak nyitásához elég magas szintű lock picking skill kell! A módszeres felderítés után hamar megtalálod a törp bányákhoz vezető utat.

A bányák. Frivlar jegyzetei végre valami feladatot ígérnek, át kell menned a törpék „tesztpályáján",

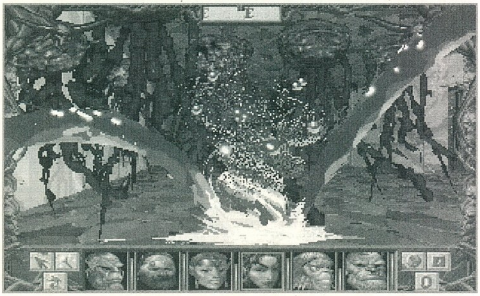
hogy tovább juthass. A jó válaszok megadják a helyes utat. A keleti ajtó megnyitásához pedig rengeteg kapcsolót kell átállítani. A falakból aranyércet bányászhatsz, ha ráérsz. Ahogy egyre és egyre lejjebb ereszkedsz a bányákban, úgy láthatod a törpék elpusztításának tragikus nyomait. Az alszintek között le s fel barangolva méretes labirintust térképezhetsz fel. Szert tehetsz egy erős, harcedzett társra is Lord Drazil személyében. A rapacian fajhoz tartozik és fegyverével elég hatékonyan, körönként háromszor támad. Bátran merem ajánlani!

Karegh Konanban átkutathatod a hajdan virágzó város épületeit. Nem túl jövedelmező, ám annál véresebb elfoglaltság. A most következő labirintusrendszer igazán gigantikusra és kaotikusra sikeredett. A leírhatatlan káoszban persze nehezen, de fellelhető logikus rend uralkodik. Itt is van néhány nem túl bonyolult feladvány, a trónteremben bajba jutott törp megmentése és esetleges csatlakozása pedig egy kis alküldetéssel gazdagíthatja kalandozásaidat. Jómagam már minél előbb szerettem volna pontot tenni az ügy végére, így nem foglalkoztam a kő megkeresésével. Nagy nehezen megtaláltam a továbbvezető utat, melyhez rengeteg robbantásra volt szükség. Takarékosan kell bánni a lőporral, ezért ezen a tájon ajánlatos sűrűn mentegetni, jegyzetelni.

A katakombák. Ez a rész sem hoz sok újdonságot, de ha a bányákon átverekedted magad, akkor most már ki fogod bírni. Csapdába is ejtheted magad, ezért figyelj a feliratokra! Itt nem jó stratégia, ha minden kart meghúzol, minden gombot benyomsz. Ismét szükség lesz úszásra is. Kulcsok és kapcsolók szédületes mennyiségben vannak a szinten, csak győzd megkeresni őket. Tulajdonképpen az egész leírhatatlannak tűnik, ez a rész nem a monsterek miatt szadista. Egy játékállást tarts meg rögtön a szint elejéről, hátha elrontod, bezárod magad, stb. Aki a Citadellához eljut, megérdemel egy nagy mezei pirospontot.

„Nyelvedre béklyót rakj, szádra lakatot tégy: a felrobogó szókat tanuld meg visszafogni!"

„Szórakozhat-e helyettünk a gép?"



Radiant Citadel. Nem akarok ünneprontó lenni, de ez a szint korántsem olyan jó, mint az előző. Viszont úszkálás helyett lehet jókat ugrálni. Innen a játék már meglehetősen unalmasnak tűnik. Talán nem azzal kellett volna nehezíteni a szinteket, hogy egyre több a kapcsoló és ráadásul egyre nehezebben felfedezhető helyeken vannak. A generátor aktiválásához jó szórakozást kívánok mindenkinek!

UTÓZÖNGE

Mit mondjak, nem vagyok lenyűgözve. A leginkább lehangoló számomra a játék grafikája volt. A legmegdöbbentőbb a dologban az, hogy hat grafikus dolgozott azért, hogy ez így nézzen ki. A bugokról meg csak annyit, hogy a tesztelők feltehetően átlátszatlan szemüvegben nézhették a játékot. A fülük nyitva lehetett, mert a hanghatások, a muzax és a duma jó, hangulatos, szóval ettől csúcs program lehetett volna. A sebességről is szólnék pár keresetlen szót. Igaz, a minimum gépen teszteltem a játékot, de akkor sem hiszem, hogy ezzel a VGA rettenettel ilyen akadozva kéne döcögnie. Főleg azok után, hogy a Witchheaven ugyanezen a gépen SVGA-ban gyorsabbnak tűnt! Ezért meglehet hogy a Thunderscape az év legjobb játéka lehetett volna, de nem lett az. Nem felelőtlenség kijelentenem; a folytatás csak jobb lehet. Számomra mindenképpen az év csalódása marad, ennek ellenére nem sajnálom senkitől.

Lily

PC GURU

65%

Lehet hogy csak nekünk nincs Pentiumunk..

Elnézem ezt a Thunderscape nevezetű programot, és komoly aggodalmaim vannak. Az egy dolog, hogy szerintem a játék egy dögunalom (szó szerint többször elaludtam rajta!), de ahogy meg van csinálva, az már felháborító. Valami borzasztó munkát adtak ki a kezük közül az SSI programozói. Az még hagyján, hogy a program lassú, bár ezt semmi nem indokolja technikailag, hiszen a grafika nem SVGA és nem is különösebben bonyolult (de legalább ronda). Az azonban már eléggé érdekes, hogy tele van hibával a szoftver. Legalábbis mivel a dobozon nincs feltüntetve, hogy egy kalandjáték paródiáról lenne szó, azért gondolom azt, hogy hiba és nem poén, amikor az ellenfelek félig belelógnak a falba, a letett tárgyak időnként a levegőben lebegve maradnak, az ellenfelek pofozása közben legelőször a leghátsó pusztul ki, a falak illesztésein időnként át lehet látni. És a felsorolás még korántsem teljes.

Nekem leginkább az tetszett, amikor egy szörnyet úgy lehetett agyonverni, hogy egy fal mögött állt és nem is lehetett látni. Ennél már csak az volt jobb, amikor egy ajtónál ment a csata, az ajtó lezáródott és a szörnyek az egyik, mi pedig a másik oldalon maradtunk. Ezután talán már mondanom sem kell, hogy a szörnyeket a zárt ajtón keresztül le lehetett verni. Ha mindezeket a jelenségeket egy szoftver valami nagyon kezdetleges béta verzióban produkálja azt megértem, de egy kész kiadott szoftver ennyi és ilyen feltűnő hibát egészen egyszerűen nem tartalmazhatna. Szóval aggódom, és remélem nem ez a jövő. Gratulálok, SSI.

Brazil

Apache Longbow
avagy az apacsok hosszú íjja...?

CD, MS DOS 5.0, 486DX-33, 8 MB RAM, SVGA, 25 MB HD, SOUNDBLASTER comp.

Komancsok és irokézek, sziúk és apacsok, elmúlt századok félelmet nem ismerő, rézbőrű törzsei, kiknek visongó csatakiáltásától még a legkérgesebb szívekbe is rémület költözött. Elszánt harcosok, akik tarka paripáikon vágtázva szembe mertek szállni az észak amerikai síkságokat meghódító telepesek áradatával és hangtalan íjaikkal addig folytatták kilátástalan küzdelmüket, míg a villámló bot ki nem oltotta legjobbjaik életét. A tetemek fogságából kiszabadult lelkek azonban nem távoztak örökre.

Sok-sok évvel később, olajzöld köntösbe burkolózva ismét megjelentek a régi csataterek felett. Vérfagyasztó üvöltésük baljós surrogássá halkult, tüzes lovaikat gázturbinákkal váltották fel és kecses nyílvesszőiket is félelmetesebb fegyverekre cserélték. Ők lettek az elmúlt évtizedek amerikai harci helikopterei, melyek az egykori „bátrak" virtusait ötvözvén, szintén egy keletről leselkedő veszedelemmel néztek farkasszemet...

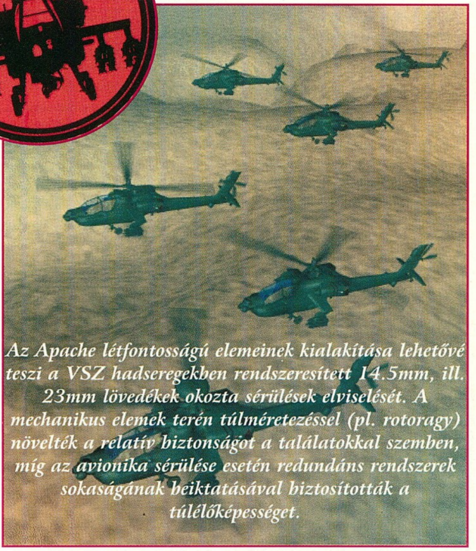
EGY IGAZI SÓLYOMSZEM

Bár a „hosszú íj" elnevezéssel elsősorban a középkori csaták angol – és nem az indiánok – íjászainak hírhedt fegyverét szokták illetni, a hasonlat elfogadható, hiszen a maga idejében mindkettő a legjobbak közé tartozott. Túlzás nélkül állítható, hogy a rotoragy feletti burokban elhelyezett – milliméteres hullámtartományban működő – LONGBOW lokátor legalább akkora előrelépés a harctéri tájékozódás terén, mint amekkorát a Digital Integration legújabb alkotása képvisel a helikopter szimulációk között. Míg az első az Apache szerepkörének jelentős kibővítését – légtér ellenőrzés és légiharc – tette lehetővé, addig az utóbbi végre egy igazi – kis túlzással hiányosságok nélküli – szimulátorral lepte meg a Gunship-on nevelkedett pseudo-pilótákat.

A Tornado alapjaira épülő szimuláció néhány kisebb problémától eltekintve (a szükségesnél kevesebb mozgás fázis) tökéletes. Különösen élvezetes élményt jelent egy olyan virtuális világban repkedni, ahol számtalan tudatosan cselekvő lénnyel vagyunk körülvéve. Akinek pedig a mellőzött részletek jelentik a legnagyobb hiányosságot, ajánlom, hogy tanulmányozza kívülről a gépágyú működését.

KÉPERNYŐK BIRODALMA

Így lehetne leginkább jellemezni az AH-64D modernizált, a Gunship veteránjai számára immár teljesen idegen ún. „csupa üveg" pilótafülkéjét. A legfontosabb néhány műszertől eltekintve, a '70-es évek analóg mutatóit gyakorlatilag teljesen felváltotta a korszerű technika. A kapcsolókkal szegélyezett, gombnyomásra képernyőt változtató MFD-iről „Manprint" elnevezéssel illetett műszerfal mattfekete képernyőin fluoreszkáló zöld betűkkel tűnnek fel a kívánt repülési adatok. Elég egyetlen mozdulat és máris a legkülönfélébb információk jelennek meg a szem előtt. Azonban a megjelenítés mássága ellenére, bizony a legtöbb nagyon ismerősnek tűnik és csak két esetben érezhetjük azt, hogy most tényleg valami különlegességre akadtunk. Az egyik ilyen üzemmód a Longbow lokátor:



Az Apache létfontosságú elemeinek kialakítása lehetővé teszi a VSZ hadseregekben rendszeresített 14.5mm, ill. 23mm lövedékek okozta sérülések elviselését. A mechanikus elemek terén túlméretezéssel (pl. rotoragy) növelték a relatív biztonságot a találatokkal szemben, míg az avionika sérülése esetén redundáns rendszerek sokaságának beiktatásával biztosították a túlélőképességet.

Felszíni célkereső üzemmódban, kizárólag a helikopter előtti 90°-os kónuszban tartózkodó tárgyak jelennek meg az MFD-n. Bár az épületeket ill. járműveket eltérő szimbólumokkal jelöli, sajnos képtelen a célpontok hovatartozásának megállapítására. Ettől eltekintve azonban intelligens szerkezet, hiszen a helyzet folyamatos elemzésével, mindig a legnagyobb veszélyforrást jelentő érzékelést jelöli ki célpontként. Egyedi és különösen hasznos funkció az érzékelések prioritási szintek szerinti megjelenítése. Magas prioritást (HIGH) élveznek a légvédelmi eszközök (SAM, AAA). Közepes (MEDIUM) fontosságúak a páncélosok, tüzérségi lövegek, radar komplexumok és hajók, míg a legkevesebb figyelmet (LOW) a különféle építményekre, valamint egyéb járművekre lehet fordítani.

Az MFD-n megjelenített adatok kimerevítésével pedig akár egy hegylánc vagy erdősáv takarásából is kielemezhető a célterületen tartózkodó egységek típusa és pozíciója.

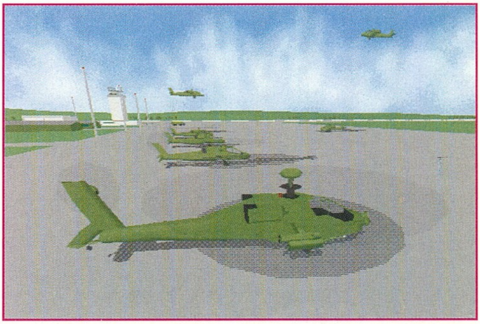
A légtérellenőrző üzemmód valódi, körkörös, 360°-os pásztázást, ill. célkövetést tesz lehetővé és az IFF rendszernek köszönhetően, itt már nem jelent problémát a légtérben tartózkodó gépek beazonosítása sem. Vége szakadt annak az időszaknak, mikor még észrevétlenül a hátunkba kerülhettek a lomha Hind-ok! Az Apache immár a légiharcban is megállja a helyét, hiszen a Longbow-

val még a Stingerek is hatékony fegyverekké válnak.
R: Felszíni/légi lokátorüzemmód kiválasztás
Ctrl + R: Lokátor ki/bekapcsolás
G: Lokátor felbontás kiválasztása
M: Lokátoron megjelenítendő célpont kategória kiválasztása
U: Lokátor kép kimerevítés be/kikapcsolás
V: PNVS be/kikapcsolás

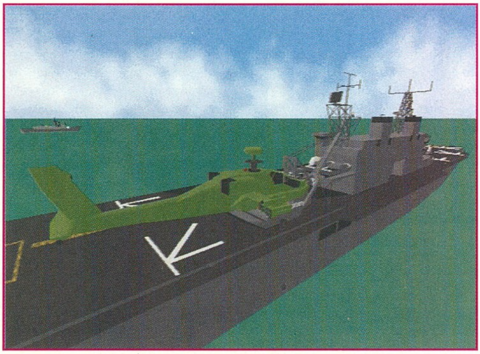
Az Apache „sólyomszemét" továbbra is a nagyítható, Direct View Optics-et, FLIR-t és DayTV-t integráló Target Acquisition and Designation Sight, valamint az infravörös tartományban működő Pilot's Night Vision System jelenti, melyek annak ellenére, hogy elhelyezésük és mozgatásuk szempontjából egymástól függetlenek, általában párhuzamosan funkcionálnak. A Longbow-val megjelenésével trióvá bővült csapat pedig valódi „mester hármast" képvisel a csatatér felett.

A pilóta ill. CP/G sisakrostélyára -a harcigépek HUD-jához hasonlóan- vetíti ki a lényeges repülési paramétereket a Integrated Helmet and Display Sight System, mely egyben egy különösen hatékony célzóberendezéssel párosult. A speciális térbeli mozgást érzékelő alrendszer segítségével, a személyzet mindkét tagja képes a látószögében felbukkanó objektumok kiválasztására és befogására. Ezen támadási módszer értelemszerűen a forgatható gépágyú használata esetén a leghatékonyabb, bár 100°-ot meghaladó jobb, ill. bal kitérés esetén ez a fegyver sem képes célra tartani.

A célzóberendezés másik érdekessége az, hogy az AL-ban sikerült a valóságnak megfelelően emulálni. Mivel a látószög valóban térben mozgatható, egy helikopterrel végrehajtott közös bevetések esetén, a CP/G-nek végre nem csak a műszereket lehet bámulnia, hanem – a pilótát tehermentesítve – érdemben is részt vehet a támadásokban.



A teljesítménynek azonban súlyos ára van! Egyetlen Longbow rendszer beépítésének költsége meghaladja a 4 millió USD-t, így a US. ARMY csak AH-64A flottája negyedét (227 gép) kívánja „D" szintre modernizálni.



A helikopter különlegesen kialakított főfutószárai 48 km/h sebességű függőleges zuhanás energiájának jelentős részét képesek elnyelni. A maradékot a speciális Kevlar Simula ülések fogják fel. Ez egy hasonló kényszerleszállás esetén 95%-os túlélési esélyt biztosít a személyzet számára.

[: Bal MFD egy üzemmód előre
Shift + [: Bal MFD egy üzemmód vissza
Ctrl + [: Bal MFD ki/bekapcsolás
]: Jobb MFD egy üzemmód előre
Shift +]: Jobb MFD egy üzemmód vissza
Ctrl +]: Jobb MFD ki/bekapcsolás
T: TADS üzemmód kiválasztás
K: Felbontás beállítás a taktikai MFD képernyőn
I: IHADSS kontraszt beállítás
H: IHADSS célzás aktiválása
Backspace: Következő célpont kiválasztása
+: Előző célpont kiválasztása
L: Célpont befogása
Y: Hossztengelyű célzómód be/kikapcsolás

XX. SZÁZADI NYÍLVESSZŐK

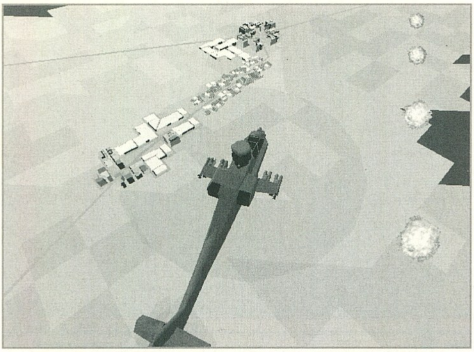
A fedélzeti fegyverzet fajták terén csupán minimális – ámbár minőségi – változás tapasztalható. A Hughes konszern elektromos meghajtású M230A1 típusú 30mm-es gépágyúja, miután éles harci körülmények között is bizonyította félelmetes potenciálját, végérvényesen biztosította helyét az Apache hasa alatt. A „chain-gun" hatékony lőtávolsága 1.400m (4.500 Ft) körül mozog, bár „puha" objektumok ennél lényegesen messzebbről is kilőhetők. Az IHADSS által pásztázható 120°-os tartomány bármely pontján felbukkanó célpontok elleni azonnali, pontos tűzcsapást pedig a Lear Sieglertől származó vezérlő elektronika teszi lehetővé. Arról azonban nem szabad megfeledkezni, hogy a behajlási szög növekedésével fokozódik a fegyver szórása, ami esetenként aránytalanul nagy egy célpontra jutó lőszer felhasználást eredményezhet.

Az Apache legfontosabb fedélzeti fegyvere továbbra is a páncéltörő rakéták harmadik generációját képviselő AGM114A Hellfire maradt, mely kielégítő látási viszonyok esetén, halálos veszélyt jelent minden 5km-en (3 mile) belül tartózkodó ellenséges páncélosra.

A Longbow lokátor biztosította új lehetőségek kiaknázását célzó Hellfire Optimised Missile System program keretében került kifejlesztésre a páncéltörő rakéták harmadik generációjához tartozó AGM 114 Hellfire „B" alváltozat, melynek Martin Marietta félaktív radar önrávezetőfeje valódi „fire & forget" használatot tesz lehetővé. Ez a Hellfire immár érzéketlen a FLIR ill. TV rávezetést meghiúsító füstre és ködre, hatótávolsága eléri a 9km-t (5.5 mile), továbbfejlesztett robbanótöltete pedig alkalmas a legkorszerűbb rétegelt páncélzatok átütésére is. Azonban a készletek ebből a briliáns fegyverből pillanatnyilag még végesek.

A szárnycsonkok végén hiába keressük a Sidewinderek hosszú indítósínjeit, hiszen a fegyverzet-palettáról immár végérvényesen lekerült ez az Apache személyzetek körében nagy robbanótöltete miatt közkedvelt rakéta. Helyét az 5km-en (3 mile) belül jó találati esélyekkel indítható, ámbár kisebb romboló erejű Stinger vette át, melyből viszont a kijelölt felfüggesztési pontokra két-két vetőcső illeszthető. A fegyverrel kapcsolatos korábbi negatív élményeim ellenére elégedetten tapasztaltam, hogy a Longbow-Stinger kombináció révén az Apache végre méltó ellenfélnek bizonyul a legtöbb légi fenyegetéssel szemben.

Mitológiai névadójának hét borzalmas nyúlványával ellentétben, a balszerencsés felszíni csapatoknak a Hydra blokkok egyenként 19 – nem kevésbé végzetes – „ejével" kell szembenézniük. A 70mm kaliberű rakéták sorozatai elől csak az 5km-es hatótávolságon kívül tartózkodók érezhetik biztonságban magukat, hiszen az M255-ös töltet becsapódásakor szétrepülő 2,500 acélszegecs válogatás nélkül hálóvá lyuggat minden útjába kerülő embert és páncélozatlan járművet. A



Bár az orosz SA-5, SA-6 valamint SA-8 légvédelmi rendszerekkel szemben folytatott kísérlet során az utóbbinak sikerült észlelni a kis magasságban haladó Apache Longbow-t, a komplexus ekkor már bőven a helikopter fegyvereinek hatékony lőtávolságán belül tartózkodott.

kumulatív robbanófejjel felszerelt M261-es típustól pedig még az erősebb páncélvédettségű harcjárművek és megerősített állások sem biztosítanak kellő védelmet. Elméletileg az M255 és M261 rakéták légi célpontok ellen is bevethetők, azonban a gyakorlatban minden egyes találat kizárólag a szerencse műve.

Sajnálatos módon nincs lehetőség a négy másik – Hydra kompatibilis – muníció típus kiválasztására, pedig a célkövető lokátorok, ill. rakéta önrávezetőfejek zavarását szolgáló, szétbomló dipól fólia töltetű rakéták sok kellemetlenségtől megkímélhettek volna.

Enter: Fegyver kiválasztás és élesítés
Ctrl+Enter: Fegyver biztosítása
Space: Fegyver kioldása
W: + Hydra blokk állásszög korrekció
S: – Hydra blokk állásszög korrekció
E: ECM be/kikapcsolás
C: Dipól fólia
F: Termik gömb
Ctrl+C: Automata C/F vető ki/bekapcsolása

JÖVŐBELI KRÍZISPONTOK???

Az AL három, pillanatnyilag fiktív – azonban jó eséllyel kirobbanható – konfliktusban való résztvételt kínál. Mindegyik hadművelet 8 fázisra bontható, melyek külön-külön számos bevetésből állnak. Az egyes bevetések során elért eredmények érezhetően befolyásolják a hadművelet menetét. Az információ, az élet minden más területéhez hasonlóan itt is döntő tényező, tehát ajánlott a MISSION PLANNER engedélyezése, hiszen így bővebb információk szerezhetők útvonalunkkal kapcsolatban.

A JEMENI JÁTSZMA

A XIX. sz. közepén, a brit birodalom a szélsőséges imánok növekvő hatalmának korlátozása, valamint a saját nagyhatalmi érdekei védelmében hozta létre az Ádeni Protektorátust, mellyel gyakorlatilag mesterségesen két részre – észak és dél – szakította a közel-keleti országot. A Szuezi válságot követően fokozódó ellenséges hangulat, de legfőképpen az Ádeni támaszpont katonai jelentőségének drasztikus csökkenése a brit jelenlét fokozatos leépülését vonta maga után, kecsegtető lehetőségeket biztosítva a szomszédos országok terjeszkedő politikája számára. A '60-as évek folyamán Egyiptom több fegyveres kísérletet is tett befolyása növelésére, de az 1967-es Hat Napos háborúban elszenvedett csúfos vereséget követően végleg kivonult az észak-jemeni területekről, csupán egy hónappal előzve meg a Dél-Jement elhagyó briteket. Ez a hirtelen kialakult politikai vákuum pedig, jó táptalajt jelentett a baloldali eszmék terjedésének.

A hátranyilazott végű főrotor lapátok, valamint az asszimetrikus, egymással 55°/125°-ot bezáró farokrotor kialakításával sikeresen lecsökkentették a Huey Cobra-nál még oly jól halható, jellegzetes kávédaráló hangot.

A keményvonalas, baloldali miniszterek Saanában kirobbantott sikertelen puccs kísérletét követően országszerte fellángoltak a törzsek közötti fegyveres összecsapások. A domináns frakciókkal folytatott közvetítő tárgyalások sorra holtvágányra futottak és a nyugati kormányokat egyre nagyobb aggodalommal töltötte el a törzsi tombolásban bent rekedt polgárainak sorsa. Semlegessége megtartása érdekében Szaúd-Arábia viszont lezárta határait és megtagadta katonai támaszpontjainak mentőakciókhoz történő igénybevételét is.

Az egyetlen járható útnak a Dwight D. Eisenhower és a Tarawa hordozókra épülő flotta kötelék Áden partjaihoz vezénylése tűnt, azonban a hajók megjelenésével a kaotikus helyzet nem várt fordulatot vett. A jemeni kormányszóvivő minden evakuálási kísérletet az ország szuverenitása elleni lépésnek fog minősíteni, melyre kellő erővel fog reagálni. Az elkövetkező napok összecsapásai azonban számos külföldi áldozatot követeltek, így egy tengerészgyalogos alakulat partraszállását követően kezdetét vette a mentési művelet, melynek légitámogatását a Tarawa Apache-ai biztosítják.

A pilóták azonban nyugodtak, hiszen az előnytelen terepviszonyok okozta nehézségeket ellensúlyozza azon tény, hogy a gyors reagálású erőkkel vegyes, másodvonalbeli fegyverek és ezek hatékony kezelésére képzetlen csapatok néznek farkasszemet.

EGY KOREAI KALAND

Annak ellenére, hogy érvénybe lépett a Koreai háború végét jelentő tűzszünet, a két ország közötti békekötés immáron 43 éve várat magára. A 38. szélességi fok mentén húzódó demarkációs vonalat (DMZ) a világ legjobban védett de egyben legveszélyesebb határ zónájaként tartják számon, ahol az évek során számos halálos áldozatokat követelő incidensre került sor.

A DMZ menti csapatösszevonásokat, az észak-koreai katonai vezetők, a tervezett, közös amerikai és dél koreai hadgyakorlatra való válaszlépésként indokolták és nem titkolták, hogy a katonai manővert az Észak elleni nyílt provokációnak tekintik. A kommunisták fenyegetőzése ellenére incidens nélkül lezajló gyakorlatot követően megkezdődött az amerikai egységek kivonulása és az általános készültségen kívül a Déliek kevés figyelmet fordítottak a határ másik oldalán zajló szokványos erőd demonstrációra, mely ezúttal kellemetlen meglepetéssel végződött.

A DMZ egy keskeny szakaszán meglepetésszerűen áttörő északi páncélosek feltételezhető célja a határtól mindössze 50km-re fekvő Szöul elfoglalása, ezért ezt a katasztrófát minden lehetséges egység bevetése árán is meg kell akadályozni. Szerencsére a hadgyakorlaton résztvevő US. ARMY és dél-koreai csapatok veteránoknak számítanak és az amerikai légifölény is döntő tényezővé válhatna, ha a borús, ködös időjárás nem korlátozná bevethetőségüket. A csapatok légitámogatása így jelentős részben az új Longbow Apache személyzetekre hárul, kik tudják, hogy kemény bevetések elébe néznek, hiszen az Észak-Koreai hadsereg nagyszámú modern orosz felszereléssel rendelkezik. Szerencsére a változatos, hegyekkel tagolt-jó rejtőzködési lehetőséget biztosító-terep javítja túlélési esélyeiket...

CIPRUSI CSETEPATÉ

Az 1974-es invázió során az eredetileg Görögországhoz tartozó sziget két zónára szakadt, melyet egy 2.000 fős ENSZ békefenntartó alakulat által ellenőrzött „zöld sáv" választ el egymástól. Ciprus hovatartozásának kérdése azóta a két állam közötti feszültségek szűnni nem akaró forrásává vált, hiszen a törökök elképzelhetetlennek tartják a déli partjaiktól mindössze 82km fekvő görög bázis gondolatát. Azonban a Közös Piac országai által elfogadott, a sziget török fennhatóságú területeire vonatkozó kereskedelmi embargó, a hanyatló gazdaságon kívül egyre kényesebben érintette a nyugati államok által illegitimnek tartott török közigazgatási rendszert. Válaszlépésként Törökország egyre erélyesebben hangoztatta egész

Ciprusra való igényét, majd kezdetét vették a határsáv melletti csapatösszevonások is. Az ENSZ-nek címzett török ultimátum pedig 72 órát szabott meg a kéksapkásoknak a zöld sáv evakuálására.

Eközben Ciprus déli részén, a görögök megfeszített iramban próbáltak mobilizálni minden kézzel fogható erőt, azonban ennek ellenére a szigeten tartózkodó legütőképesebbet a Dhekeliai és Akritori bázison állomásozó brit erők képviselik. Okulva a Boszniai eseményekből a nyugati államok egyhangúlag az azonnali beavatkozás mellett döntöttek és megkezdték katonai jelenlétük növelését.

Ez azonban nem bizonyult kellő elrettentő erőnek, hiszen az elmúlt éjszaka folyamán a zöld sávba beszivárgó török kommandók számos kéksapkás túszt ejtettek. A törökök visszavonulását és a túszok szabadon bocsátását sürgető ultimátum azonban néhány perccel ezelőtt lejárt, és a határ mentén eldördültek az első sortüzek.

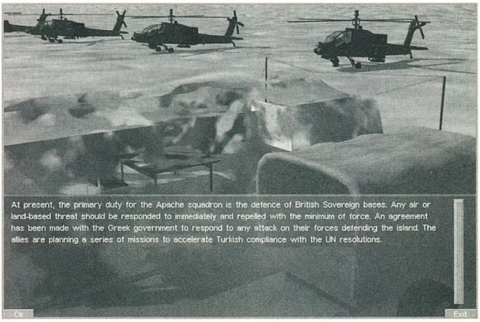
mert ködös időben drámaian lecsökken a lézeres önrávezetésű Hellfire-ek és a Stinger-ek célkövető képessége.

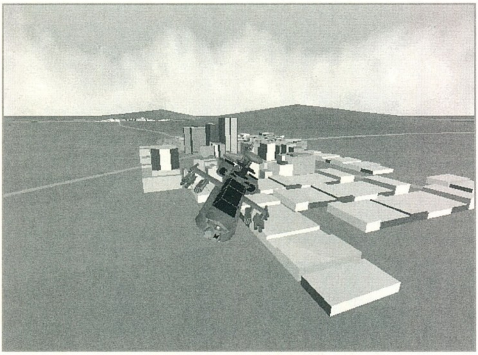
Lehetőleg ne cirkáljunk a magasban! Az ajánlott repülési magasság – a felszíni adottságoktól függően – ne legyen több 30m-nél (300 ft), hiszen ekkor nemcsak a tereptárgyak biztosította fedezékeket lehet kihasználni, de gépünk egyben rejtve marad a légtérellenőrző lokátorok szemei elől is.

Ne feledjük, minél közelebb repülünk a felszínhez, annál rövidebb ideig nyújtunk jó célpontot a légvédelmi lövegeknek. Hirtelen felbukkanásunk, majd mélyrepülésben való eliszkolásunk jelentősen csökkenti az ellenséges ellencsapás hatékonyságát.

Ellenséges légtérben lehetőség szerint tartózkodjunk a kiszámítható, egyenes vonalú cirkálástól. Ne legyünk könnyű célpont az ellenség számára, repüljünk kiszámíthatatlan manőverek beiktatásával.

A navigáció pontok között gond nélkül tartható a 140 kts





Az Apache pilótáknak most aztán fel kell kötni a gatyát, hiszen az első jelentések szerint a törökök fanatikusan harcolnak. A helyzet komolyságát pedig tovább fokozza az, hogy NATO tagságukból kifolyólag a legmodernebb nyugati haditechnika is megtalálható arzenáljukban, ami pokolian megnehezíti a saját (zöld) és az ellenséges erők (barna) távolabbról történő beazonosítását.

TIPPEK A TÚLÉLÉSHEZ

A fegyverzet kombináció összeállítása előtt mindig tanulmányozzuk a célterület felett uralkodó meteorológiai viszonyokat, cirkálósebesség, azonban a célterületre való berepülésnél érdemes ezt felé csökkenteni. Életveszélyes dolog egyetlen célpont kihagyása miatt még egyszer rácsapni az ekkor már fogadásunkra felkészült alakulatra.

Jelentősen javíthatunk az érkezésünkre felkészült védelemmel szembeni túlélési esélyeinken, ha elsajátítjuk a „rejtőzködésből való tüzelés" (POP-UP) fortélyait. Egy efféle támadás kivitelezésénél komoly segítséget jelent az érzékelések kimerevítése a lokátoron.

Komoly gondod jelent a két fél – gyakran azonos típusú – haditechnikájának megkülönböztetése, hiszen az eltérő színek csak lassú, kis magasságban való repülés esetén láthatók. Nem lehet 100%-ig bízni TADS-ban sem, ezért sokat segít ha a taktikai térképet memorizálva tudjuk melyik nav. ponttól várható ellenséges erők feltűnése.

Mindig a legnagyobb fenyegetést jelentő objektumokkal végezzünk elsőnek. Próbáljunk ellenállni a harckocsi oszlop csábításának, míg ki nem füstöltük a környéken ólálkodó ZSU23/4-t, vagy mobil Rapier indítót. A légvédelmi egységek rejtekhelyét a megfelelő lokátor prioritás beállításával viszonylag könnyen lokalizálhatjuk.

Az első bevetések során – büszkeségünket legyűrve – ajánlatos a másodhegedűs szerepét vállalva követni a géppár másik elemét. A másik pilóta veterán, így csak tanulhatunk tőle.

Nem üldöz a tatár, tehát nem jelent gondot, ha nem mi emelkedünk elsőként a levegőbe. Mi több, íj módon elkerülhető a másik géppel való végzetes összeütközés is.

Kötelékrepülés esetén, a helikopterekre kevésbé vonatkoznak a vadászrepülőknél érvényes szabályok. Tehát nem kell vadul követni a vezérgépet, ha az hirtelen kitérő manőverbe kezd! Inkább azt próbáljuk kideríteni, honnan jött a támadás.

Leszállás előtt – egy külső nézet kiválasztásával – ajánlatos meggyőződni az alattunk levő területen zajló tevékenységről. Igazán bosszantó érzés, ha egy sikeres bevetés után pont kráterbe landolunk, vagy éppen egy teherautóval ütközünk. Arról se feledkezzünk meg, hogy – más szimulátorokkal ellentétben – itt csak 10kts alatt lép működésbe az autorotáció.

Sorell '

Keveset emlegetett tény, hogy a Desert Storm hadművelet légi fázisának első akcióját két, egyenként négy gépből álló Apache kötelék hajtotta végre. A célpontok mélyen az iraki hátországban fekvő lokátor komplekszumok voltak, melyek kiiktatása nélkülözhetetlen volt a Bagdadot támadó F117 kötelékek észrevétlen berepülésében. A akció tökéletes időzítését mi sem jelzi jobban, mint az, hogy az iraki vezetés egyszerű áramszünetnek tulajdonította a két bázissal való kapcsolat megszakadását.

PC GURU

93%

Az eddigi legjobb PC-s helikopter szimulátor SVGA esetén a mozgás csak Pentiumon folyamatos, homályos bevezető animációk

Fatal Racing

... csak a Pentiumosoké a világ?

CD-s, 486DX2/66, 4MB RAM, VGA/SVGA, JOYSTICK, 20 MB HD, DOS 5.0 SB comp., MSS, GUS, Pro Audio Spectrum

Úgy látszik, a Gremlin házatáján kiszagoltak valamit a Virgin terveiről (Screamer), vagy csak ők is rájöttek arra, hogy itt az ideje kiadni egy olyan igazán processzorizzasztó autós programot. Tehették ezt azért is, mert az új generációs konzolgépeken már szinte kötelezően megjelentek a játéktermi autóscsodák átiratai. A Ridge Racer Sony PlayStation változata az elsők között törte meg a coin-op gépek egyeduralmát egészen fantasztikus játékmenetével, grafikájával és sebességével, nemsokkal ezután megjelent a Daytona is Sega Saturn-ra, szintén hasonló feeling-et nyújtva.

Hát most a „szegény" pécés mit tegyen, mikor csúcskategóriájú (=méregdrága) Pentiumos gépére nincs ilyen program, és egy „gagyi" háromszáz dolláros ketyerére meg olyat írnak, hogy kiugrik a szeme? Nos, bizonyára mérlegelte a játékfejlesztők istene a hozzá intézett „fohászok" ezreit (látván a sok „vastagpénztárcájú" Pentium tulajt), és isteni szikrát ültetett el néhány PC-s fejlesztőcég project managere fejében – „...és most nekiállsz, és csinálsz egy Pentiumra optimalizált autós programot, hogy befogják a szájukat végre..." – vagy valami hasonlót.

HOGY IS VAN EZ?

Ennyi ökörség után bizonyára mindenkit kellemesen elfogulttá tettem, de sajnos ez a jövő útja. Ha nincs Pentiumod (meg 16 Mega RAM-od), akkor ne akarj játszani egy ilyen programmal. Vagy próbáld meg, de abban nem sok „kö..szö..net" lesz. Szóval így állunk. Hát szép. Jó, jó, azért a jó öreg 486-oson is elfutogat, de ne várjunk csodát (ez nem az a film).

Miről is van itt szó? Ja! Fatál Rácsing. Szóval minden tiszteletem a programozóké, elkövettek mindent, hogy maradandót alkossanak (mindenki megveszi, majd jövő tavasszal – mikorra már lesz hozzá elég bika gépe – elővészi). A játék SVGA-ban magasan veri az eddig megjelent autós programokat – már ami a grafikát illeti. A hanghatások szintén jók, és végre a Gravis fan-ok is használhatják szeretett hangkeltő eszközüket. A Fatal szó szó szerint értendő, ugyanis a győzelem nem csak a gyorsaságon múlik, néha egy jól irányzott „bodycheck" sokat javíthat helyezésünkön.

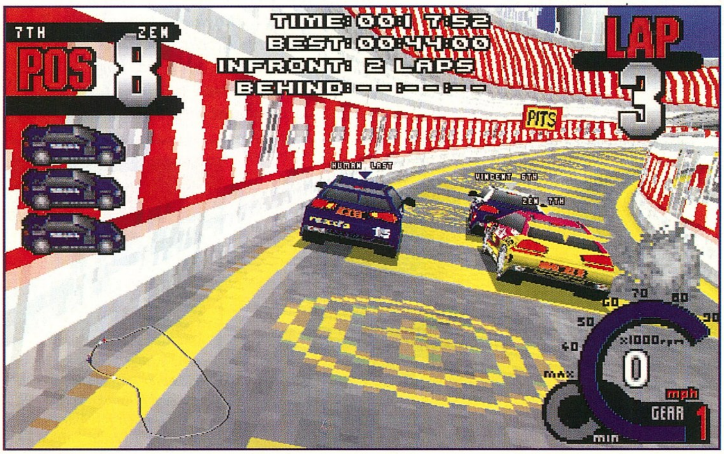
KERETTÖRTÉNET???

Megszokott dolog, hogy minden game egy kerettörténet alapján épül fel (vagy csak úgy kitalálnak valami baromságot). Ez itt imigyen szól. A világ nyolc legnagyobb autógyártó cége évről évre összejön egy ki a jobb-gyorsabb-erősebb partira. Megrendezik a szokásos versenysorozatot, melynek győztese kivívja magának a legnagyobb elismerést, és cégének a vásárlók bizalmát (az ő autóit fogják vásárolni...). Szóval megint csak a pénz van a dolgok háta mögött. A verseny a cégek saját építésű pályáin fog lezajlani. Minden cég két tesztpályával rendelkezik, de az első körben csak egy-egy pályán folynak a küzdelmek, s később jönnek képbe a nehezebb pályák. Jellemzően két-két amerikai és japán cég van versenyben, mellettük egy-egy angol, francia, olasz és német cég próbál labdába rúgni. A gépkönyv tartalmaz még sok egyéb haszontalan infot is e cégekről, akit érdekel, az olvassa el.

IRÁNY A DEPÓ

Az install és setup (30 Mega HD?) viszontagságait túlélőknek kellemes látványban lesz részük a program további vizsgálata során. Az első feltűnő dolog, hogy minden SVGA-ban röfög, persze a versenyt magát azért játszhatjuk VGA-ban is. Lehetőségeink nincsenek szűkre szabva. Nézzük sorban a dolgokat. A start előtt egy szépen megtervezett menürengeteget kell, illetve érdemes átböngésznünk, hogy kényünk-kedvünk szerint fusson-döcögjön a program. Legelőször a nyolc betontorpedó közül kell választani, melyek mindegyike hét-hét tulajdonság alapján van besorolva (gyorsulás, kezelhetőség, stb...).

Ezek nem csak tájékoztató jellegű infok, hanem ténylegesen érezhető tulajdonságok, tehát érdemes próbálkozni mindenkinek a neki jobban fekvő kocsi megtalálásában. A következő menüpontban az alapban adott nyolc pálya között mazsolázgathatunk, de ha valaki többre vágyik, akkor csak meg kell nyernie az összes versenyt minden pályán, és akkor újabb nyolc pályát nyomhat végig (második menet). Az egyik legösszetettebb menüpont a



Configuration pont. Itt lehet az alap beállításokat módosítani, valamint sok egyebet is beállítgatni (irányítás, joykalibrálás, hang, nézet, stb.). Itt tudjuk gépünk sebességét hozzáigazítani a program igényeihez, VGA-SVGA felbontást válthatunk, valamint 12 féle pályaelem textúrázását is itt tudjuk ki-be kapcsolni (leginkább ki).

A Players pontban beállítható az 1-2, valamint a Network play is. A Game Style pontban a verseny jellegét és nehézségét tudjuk állítgatni, valamint a versenyben résztvevő autók számát és a sérülések nagyságát. A következő menüpontok elég nyilvánvalóak. A Replay a legutolsó menetet játssza vissza. Itt az IndyCar Racing-ből már ismert „közvetítőkocsi" effektust tudjuk eljátszani, szinte hihetetlen mennyiségű lehetőséggel. A futamot az összes résztvevő autó szemszögéből végigkísérhetjük, mindezt többféle kamerapozícióból. Lehetőség van össze-vissza szabdalni a „felvételt", és így egy montázst készíthetünk, amit akár visszafelé üzemmódban is megnézhetünk. Ez a rész messzemenően tetszett, bár inkább csak látványos, mint hasznos funkció. Van még egy Hi-Score tábla nézegető pont, meg persze a kilépés pont.

3 - 2 - 1... START

Persze kapásból az utolsó helyről kezdünk, amit kissé sérelmesnek ítélek meg. Miért nincs kvalifikációs lehetőség? Ja, hogy később majd az előző futamon elért helyről kezdhetünk...? Mik azok a bal felső sarokban látható kis autó ikonok? Micsoda hülyeség az, hogy egy ilyen játékban van három életünk? Na mindegy, úgyis szükségünk lesz rá. Beforognak a jelzőfények, a motorok felbőgnek, kerekek csikorognak, majd elindul a mezőny. Itt jönne az, hogy megindul a „grafika" mint a veszett ló... hááát nem igazán akar veszett ló sebességgel száguldani. Itt az idő gépünk túlbecsült teljesítményét utólagosan hozzáigazítani a program arcátlan igényeihez. Ha rátapadunk az escape-re, akkor egy szolidabb menü jelentkezik be, ahol visszakapcsolhatjuk a képernyőüzemmódot VGA-ba. Így már kellemesebb a játék, ha nem is olyan szép.

A legfontosabb funkciókat természetesen közvetlenül is el tudjuk érni. A F1 és F2 gombok hálózati játéknál kapnak szerepet (nem próbáltam ki hogy mit). A F3 és F4 billentyűkkel válthatunk kamerapozíciót. Az F5-től F8-ig terjedő gombok az üzenetküldözgetésre lettek kárhozatva (pl. hálózati game esetén). F9-cel az autók neveinek játék közbeni megjelenítését tudjuk ki-be kapcsolni. A képernyő méretének változtatását a megszokott „+" és „-" gombokkal oldották meg. A default billentyűzetkiosztás elég béna, de megszokható, persze könnyen megtalálható az átdefiniálás menüpont.

De ha valaki igazán jót szeretne vezetni, akkor egy analóg joystick nagyon sokat segíthet (én Dexxa-val nyomultam és csúcsszuper volt).

A játék maga csúcsszuper, már ha megfelelő atomerőművel nyomulunk. A pályák tényleg elég változatosak, a legnagyobb ötletnek a különféle csavart ugratókat és loop-okat tartom, hiszen ilyen még egyetlen hasonló autós játékban sem volt. A trükk az egészben az, hogy csak bizonyos sebesség esetén érkezünk talp... akarom mondani kerékre. Ha csak egy leheletnyivel is lassabbak vagy gyorsabbak vagyunk a kelleténél, akkor rövid úton megcsodálhatjuk a tájat lajhár üzemmódban. Ezt persze fordíthatjuk saját célra is – az adott ellenfelet az ugrató előtt egy kicsit megpöccintve egyenes utat nyerhetünk a megdicsőülés irányába. A grafikai megvalósítás még VGA-ban is szépnek mondható, de SVGA-ban egyenesen gyönyörű. Az egyébként kellemesen eltalált hanghatásokat CD-s zene egészíti ki – persze már ez is szinte kötelezőnek mondható. Hogy miként, azt nem tudom, de a track-ek rajta vannak a CD-n. Az ellenfelek nem túl agresszívek, de általában nem szaroznak sokat velünk. Ha útban vagyunk, akkor annyi nekünk – repülünk mint a szél. A sérüléseket a depóban ugyan javítgathatjuk, de ez szinte végzetes időkiesést jelenthet. Dióhéjban ennyi lett volna.

„Miért van az, hogy mindig az adott történelmi időpontnak megfelelő csúcsteljesítményű gépekre készülnek a programok? Talán csak azért, mert ha nem így történne, akkor nem lenne fejlődés. Ebbe viszont belegebedünk..."

AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN

Általában minden embernek meg van a saját véleménye a dolgokról, és ez alól én sem vagyok kivétel (ha a SCREAMER demoját megnézzük, akkor látható a különbség, már ami a sebességet illeti – miért tudja az egyik cég megírni a programját 486-ra, és a másik meg nem?). Persze elfogultságnak is lehet nevezni, de ha valaki megnézi a játékot, akkor borzasztó rövid idő alatt rájön: ezt a programot nem az átlag magyar PC-tulajdonosnak írták. A program minimális igénye ugyan egy DX2-66-os procival és 4 MB RAM-mal rendelkező PC (386-on is elindul...), de ez ténylegesen minimál konfiguráció. A még elmegy kategóriába sorolható konfig minimum DX4-100 vagy 120-as proci, 8 MB RAM, gyors videokártya, de egy ilyen gépen is csak VGA üzemmódot és óvatos textúrázást ajánlok a nagyobb csalódás elkerülése érdekében. A szerintem minden túlzás nélkül ajánlott konfiguráció 100 MHz-es Pentium és 8 MB RAM, jobb videokártya – mindez VGA felbontásban már. Ha van olyan szerencsés és gazdag PC-s, akinek a gépében 133 MHz-es Pentium dorombol (esetleg 150 MHz-re felhúzva, dupla-aktív hűtéssel, meg egyéb bűvészkedésekkel), és az a 16 MB RAM is beguggolt a helyére, annak viszont azt kell mondanom, hogy vegye meg és játsszon vele, mert iszonyatosan jó játék.

SAKMAN

PC GURU

85%

Lehet, hogy nincs Pentiumunk, de ha e nem mindennapi stuffal akarunk nyomulni, akkor időszerű az Upgrade.

Championship Manager 2

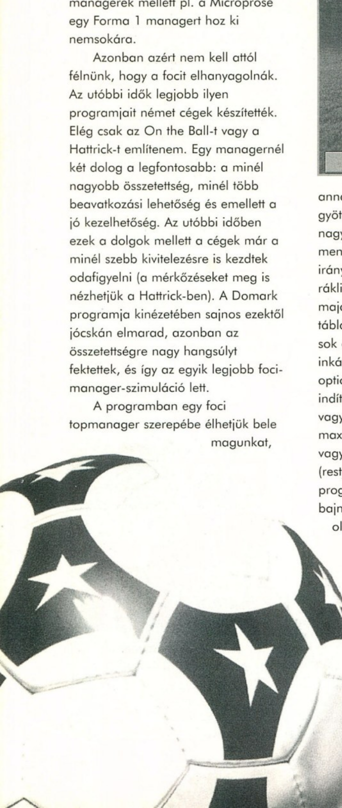
CD-s, 486SX, 4MB RAM, SVGA, MOUSE, 5 MB HD, DOS 5.0
Ismertebb hangkártyák

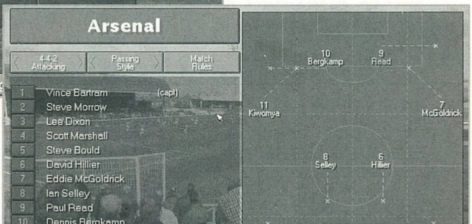
A különböző manager játékok egyre népszerűbbek. A már szokásosnak mondható foci-managerek mellett pl. a Microprose egy Forma 1 managert hoz ki nemsokára.

Azonban azért nem kell attól félnünk, hogy a focit elhanyagolnák. Az utóbbi idők legjobb ilyen programjait német cégek készítették. Elég csak az On the Ball-t vagy a Hattrick-t említenem. Egy managernél két dolog a legfontosabb: a minél nagyobb összetettség, minél több beavatkozási lehetőség és emellett a jó kezelhetőség. Az utóbbi időben ezek a dolgok mellett a cégek már a minél szebb kivitelezésre is kezdtek odafigyelni (a mérkőzéseket meg is nézhetjük a Hattrick-ben). A Domark programja kinézetében sajnos ezektől jócskán elmarad, azonban az összetettségre nagy hangsúlyt fektettek, és így az egyik legjobb foci-manager-szimuláció lett.

A programban egy foci topmanager szerepébe élhetjük bele magunkat,

annak minden örömével és gyötrelmével együtt. A játékot egy nagy és nem túl látványos menürendszeren keresztül irányíthatjuk. (Néhány doboz, egyikre ráklikkelünk, erre újabb dobozok, majd színesítőleg néhány szürke táblázat, ...) Azaz a szemünk nem fog sok örömöt lelni a játékban, annál inkább az agyunk. Elindításkor az options menübe kerülünk. Itt indíthatunk új bajnokságot (angol vagy skót bajnokságot, egyszerre maximum 7 indítható), tölthetünk vagy törölhetünk lementett állást (restore, illetve delete) vagy a programhoz később megjelenő más bajnokságok data disc-jeit (német, olasz, spanyol és holland) tölthetjük be. Ha új bajnokságot indítottunk és sikeresen legenerálta a bajnoki táblázatokat a program, akkor átkerülünk a főmenübe, ahol ezentúl időnk nagy részét tölteni fogjuk. Itt hét lehetőségünk van-háromnál különféle





információkat szerezhetünk, másik két pontnál tudjuk ténylegesen irányítani majd a játékot. A játék körökre van osztva. Egy-egy körben rengetegféle dolgot csinálhatunk és ha végeztünk, akkor a főmenü Done pontjára kell klikkelnünk. Ekkor egy hetet ugrik előre időben a program, és kiszámítja a köztes eseményeket.

Először lássuk az információs pontokat: a Competitions info-t választva a különféle bajnoki táblázatokat és díjakat nézegethetjük órahosszat; a Board and FA confidence mutatja a csapat vezetésének elégedettségét munkánkkal, míg a Manager info-nál mérhetjük le eredményességünket.

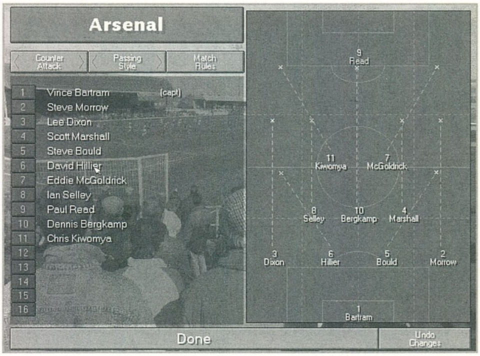
Ennek alpontjai a következők:
Overall reputation: hányadikok vagyunk a managerek eredményességi listáján;
Performance points: egy bonyolult képlet alapján kiszámolt érték szerinti helyünk a managerek rangsorában;
Jobs new: új manageri megbízások, amit esetleg elvállalhatunk majd;
Monthly awards: díjak, pl. hónap managere;
Add more managers: új humán irányítású csapatok indítása a bajnokságban;
Resign as manager: befejezzük-e a klubnál manageri tevékenységünket (by!) és végül Hall of fame. A Savegame & Options-nél természetesen állást menthetünk és data disc-et tölthetünk, valamint beállíthatjuk, hogy a meccset képernyőre kiírt szöveg helyett inkább élvezetesebb hangeffektek és digitalizált szöveges kommentár kísérje Clive Tyldesly tolmácsolásában.

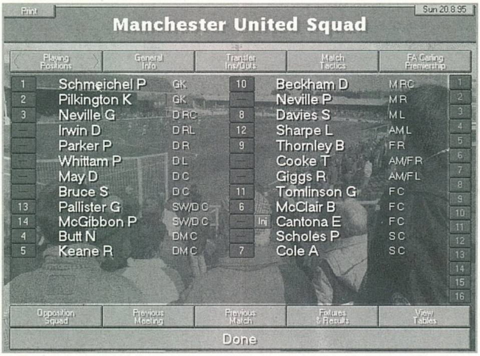
Lássuk most pedig az egyik legfontosabb menüpontot, a Squad Detail-t részletesen! Itt foglalkozhatunk végre a lényeggel, az átkozott csapatunkkal. Miután ráklikkeltünk csapatunk nevére, megjelenik egy képernyő, ahol a játékosaink és természetesen néhány menüpont található. Itt kell összeállítanunk az aktuális meccsen pályára lépő játékosok keretét: jobb oldali oszlopban lévő számokra klikkelünk, majd a bal gombot nyomva tartva a megfelelő játékosra visszük.
A focisták nevei mellett vannak bizonyos kiírások, melyeknek jelentését jó ha tudjuk: GK-kapus, D-védő, M-középpályás, F-szélső, S-csatár, A-támadó, R-jobb oldali, L-bal oldali, C-középső. A nevek előtt szoktak lenni még figyelmeztető megjegyzések is rövidítések formájában, melyek a következők:
Wtd – más klub meg akarja venni a játékost, Bid-konkrét ajánlat érkezett a játékosra,
Unh-a játékos nem érzi jól magát a csapatnál,
Ctr – a játékosnak nincs érvényes szerződése,
Asm – asszimilálódott külföldi,
Fgn – külföldi játékos,
Inj – sérült,
Sus – felfüggesztett,
Int – nemzeti válogatottként játszik,
Lft – transzfer listán van,
Req – átigazolást kért,
Loa – bérben van,
***** – sztár játékos.

A menük balról jobbra a következők: Az elsőnél **(Players)** az állítható be, hogy a játékosok mely tulajdonságát írja ki a program (pl. morál, erőnlét, ...). Ezeket célszerű alaposan végignézni egyenként a meccsek előtt. Nem szabad ezen időt spórolni, mert a csapatunk eredményessége csak a játékosokon múlik. Ha bármely szempontból (pl. erőnlét) nem a legjobb felállásban léptetjük pályára a csapatunkat, akkor könnyen lehet, hogy ezen múlik majd az, hogy megnyerjük vagy elveszítjük a meccset. A játékosokra klikkelve részletes info kérhető róluk (tulajdonságaik, eddigi teljesítményük, eredményeik). Ha egy játékosunkat meg akarnak vásárolni, akkor a Contract info-nál láthatóak a játékosnak felajánlott szerződés feltételei, míg a Transfer infonál, hogy mennyit ajánlottak nekünk érte. Ha itt a Managers options pontot választjuk, akkor az Asking Price-szal tudunk új árat ajánlani a másik csapatnak a játékosért, azaz alkudozni, míg az Offer New Contract-tal lehet teljesen új szerződést ajánlani. A General info-val kérhetünk adatokat az egész csapatról.

A Transfers-nél természetesen az aktuális átigazolásokról láthatunk áttekintést. A talán legfontosabb menüpont itt a Match tactics. Erre klikkelve egy újabb képernyőre kerülünk. A Formations pontnál tudjuk beállítani, hogy milyen formációban játszon a csapat (pl. 5-3-2).

Rengetegféle közül választhatunk, melyek közül a kiválasztottat a jobb oldalon meg is jeleníti a program (a játékosok kiinduló helyzetét és mozgását a pályán). A helyzetüket nyomva tartott bal gombbal, míg mozgásukat nyomva tartott jobb gombbal változtathatjuk meg. A Style-nál a játékstílust állíthatjuk be: passing style, direct style vagy long ball lehet.





A főmenü másik igen fontos pontja a Player Search and Transfer, azaz az átigazolások irányítása. Nagyon fontos tényezője egy klub és managere sikereinek vagy sikertelenségének a rendelkezésre álló játékoskeret összetétele. E pontnál tehát az új játékosok keresését és igazolását intézhetjük. Mivel a program mintegy 4000 ma játszó játékos pontos adatait tartalmazza, ezért munkánk nagyon valószerű lesz.

Ennyi játékos közül a megfelelőket kiválasztani művészet, hiszen ezer dologtól függ, hogy végül kiket vásárolunk meg csapatunknak. Ezért a játékos-kereséshez beállíthatunk különféle szűrőket: milyen a játékos helyzete (eladási listán van, bérbe akarják adni, lejárt a szerződése,...), milyen pozícióban játszik, kora, maximális ára, sérült is lehet-e, nem eladandó is lehet-e, hazai vagy külföldi is lehet-e. Miután mindezeket megfelelően beállítottunk, klikkeljünk a Search gombra.

Ekkor kilistázza a program az ennek megfelelő játékosok listáját, akár több oldalon keresztül is. Ha közülük megtaláltuk a legszimpatikusabbat, akkor klikkeljünk a nevére, majd a Buying options-ban tegyünk ajánlatot. Választ nem azonnal kapunk általában, először a játékos, majd a klubja dönt erről. A Free transfer list-en lévő játékosok általában azonnal elfogadják az ajánlatunkat, így ha pl. váratlan sérülés miatt gyorsan egy játékosra van szükségünk, akkor érdemes velük próbálkozni. Ha a keresésnél megadtuk, hogy bérbe adandó játékost keresünk, és a listából kiválasztunk egyet, akkor azt bérbe is vehetjük (loan). Ha egy játékosunkra ajánlat érkezett, akkor felajánlhatunk játékoscserét is az érdeklődő csapatnak.

Ha egy játékosra nincs már szükségünk, akkor, hogy ne foglalja a helyet a keretben, Free Trade List-re tehetjük, azaz megköszönjük eddigi közreműködését. Ekkor azonban a szerződés alapján hátralévő bére felét ki is kell fizessük neki. Fontos még, hogy ha külföldi ligából akarunk játékost vásárolni, akkor ott van egy korlátozás: a szerződéskötést ligánként eltérő záró-időpontig le kell bonyolítani, különben érvénytelen.

A program elsőre elborzasztott a puritán grafikájával. Azt hittem valami régi program új (budget) kiadásába botlottam. Mikor azonban elkezdtem vele komolyabban foglalkozni, akkor derült ki, milyen sok extrát építettek bele: a CD-s verzión négy órányi digitalizált kommentár van, a csapatunk a ligában és az európai kupákban is indulhat. Ha sikeres managerek leszünk, akkor pedig lehet, hogy felkérnek a nemzeti válogatottnak az EB-n és VB-n való irányítására is, így van kihívás bőven. Az eddigi talán legélethűbb foci-manager program PC-n- csak e kategória fanatikusainak, de nekik kötelező darab.

Charlie

PC GURU
80%
Nagyon élethű, akár a válogatott edzői is lehetünk, egy nagyon egyszerű grafikával!

Across the Rhine 2. rész

A HADMŰVELETEK SZTÁRJAI

Dicsőítő érzés csata után letekinteni Tigrisünk tornyából a kiégett Wolverine roncsokra, de az igazi mentális kielégülést mégis egy hadművelet sikeres teljesítése jelenti. Azonban eme mámorító érzést az ATR esetében nagy elszántságnak, kitartásnak és nem kevésbé szerencsének kell megelőznie, hiszen függetlenül attól, hogy melyik hadosztály mellett kötelezzük el magunkat (HISTORICAL CAMPAIGN), még kilenc hónap kemény összecsapásaival kell szembenézni.

Sajnos egy zászlóalj magában nem jelent akkora erőt, hogy befolyásolni tudná a konfliktus kimenetelét, így minden történelem módosító szándékot dédelgető tisztnek be kell érnie azzal, felülmúlja a valódi parancsnokok eredményeit.

11. Páncéloshadosztály

Klasszikusnak számító Wehrmacht alakulat, melyet a huzamos keleti fronton teljesített szolgálat során elszenvedett veszteségek pótlása és az állomány regenerálódása céljából vezényeltek át Bordeauxba. A pihenő azonban rövid életűnek bizonyult, hiszen a Dél-Franciaországban tartózkodó legütőképesebb páncélos egység lévén, a „**Szellem**" hadosztály a D-napot követően azonnal bekapcsolódott a küzdelembe.

A nyári hónapok folyamán az utóvéd szerepét töltötte be és figyelemreméltó eredménnyel lassította a szövetséges előrenyomulást. Kihasználván lövegei minőségi fölényét, biztosította a dél-francia területeken harcoló német egységek minimális veszteségekkel történő visszavonulását.

Az év hátralévő részében tartalékba helyezte a Wehrmacht főparancsnoksága, ezért csekély szerepet játszhatott az ardeneki offenzívában. '45 tavaszán a 7 hadsereg kötelékében Trier környékén harcolt, majd részt vett a remageni hídfő elleni német ellentámadásban. Fegyvereit az amerikai csapatok előtt tette le Bajorországban.

Belgiumban egy országúton lerobbant és hátrahagyott JagdTiger feltartóztatott egy teljes amerikai páncélvadász zászlóaljat. Mivel kudarcba fulladt minden kísérlet a monstrum elmozdítására, a szövetséges előrenyomulás elakadt. A helyzetet végül egy utász alakulat oldotta meg, kiknek sikerült egy kerülőutat vágni az utat övező erdőben.

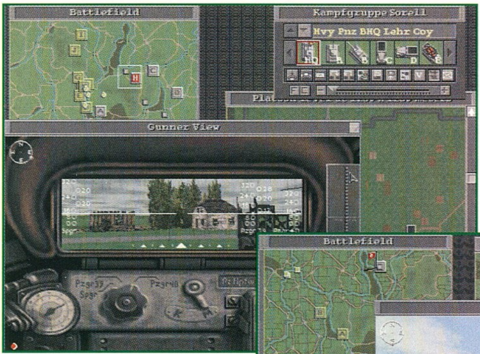
116. Páncéloshadosztály

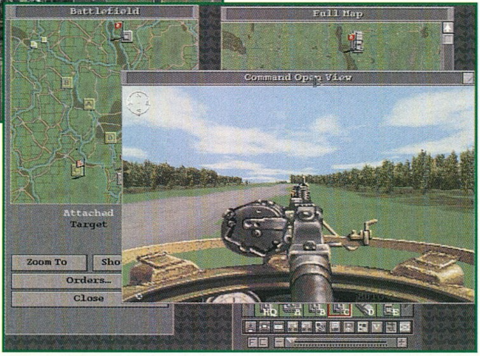
Az „**Agár**" hadosztályt a keleti fronton felmorzsolódott 116. Páncélgránátos hadosztály maradványainak feltöltésével hozták létre '44 márciusában. Végigharcolta a normandiai hadjáratot és a Falaise-i zsákban elszenvedett bénító veszteségek ellenére, Franciaország teljes kiürítéséig az első vonalban harcolt.

Az 5. Páncéloshadsereg részeként fontos szerephez jutott – de súlyos veszteségek érték – az Ardennekben, majd a hadművelet kifulladását követően a Rajna mentén folytatott védekező hadmozdulatokat. '45 áprilisában a Ruhr-vidéken körülzárták az amerikai csapatok, így katonái értelmetlennek látták a további vérontást.

130. Páncéloshadosztály

A közismert „**Panzer Lehr**" divízió a Wehrmacht egyik elit formációjának számított, hiszen '43 novemberében a hadsereg páncélos kiképző egységeinek állományából alapították. Első harci bevetése a St. Lo és Caen közötti körzetben volt,





Statisztikák szerint átlagosan 12 kilőtt Shermanra jutott egy elpusztított Tigris, nem csoda tehát, hogy elsősorban a Szövetséges vadászbombázók és nem a páncélosok jelentették az igazi veszélyt a nemes vad számára. Végül is valóban ők okozták a vesztét, hiszen '45 tavaszára, az ütőképes M26 Pershing megjelenésekor a Tigris már kihalt fajnak számított a nyugati hadszíntéren.

ahol négy Szövetséges hadosztály feltartóztatásával bizonyította megkülönböztetett státuszát.

A „Cobra" hadműveletet megelőző szőnyegbombázások és a Falaise-i zsákból való kitörés közben vészesen legyengült alakulat vesztesége, a német páncélos fegyvernem bölcsőjének számító Paderborn-ban pótolták. Novemberben a Saar folyó mentén keserítette az amerikai 3 hadsereg egységeit, majd az 5 páncélos hadsereg egyik ékeként Bastogne és Celles körzetében harcolt.

'45 elejétől kizárólag védekező feladatokat teljesített és az „Agarakhoz" hasonlóan, a Ruhr-i kelepcében kapitulált.

A harctéri helytállást elemezvén bizton állítható, hogy a német haderő (Wehrmacht + Waffen SS) lényegesen eredményesebben harcolt, mint érezhető túlerőben lévő ellenfelei. Tehát a gyalogos közkatona közel 50%-kal nagyobb veszteséget okozott az ellenfélnek, és ez az arány független volt a hadmozdulat fajtájától, a túlerőtől vagy éppen az ütközet végkimenetelétől.

4. Páncéloshadosztály

Az európai hadszíntér sokak szerint legeredményesebb amerikai alakulatának az általános gyakorlattal ellentétben nem volt beceneve, mert parancsnokát, Wood tábornokot idézvén „4. Páncélost kizárólag a tetteiről és nem valamilyen becenévről kell hogy ismerjék".

Július 13-i partraszállását követően részt vett a „Cobra" hadműveletben, majd Patton tábornok franciaországi előrenyomulásának egyik ékét képviselte. Szeptemberben Arracourt-nál vetették harcba, de ezt követően kivonták a harcokból. November folyamán a Saar medencében zajló offenzívában jeleskedett, később pedig az ék szerepét töltötte be a Bagstone felmentésére irányuló támadás során.

Részese volt a német földön zajló utolsó nagy offenzívának, és éppen Csehszlovák területen tartózkodott a német kapitulációkor.

7. Páncéloshadosztály

'44 augusztus 11-én szálltak partra Normandiában a **„Szerencsés Hetes"** páncélosai és már 15-én átestek a tűzkeresztségen a Chartres-i ütközetben. Részt vettek a Szajnáig való előretörésben és szeptemberre elérték a Meuse partján fekvő híres Verdun-t.

Ezt követően harcoltak Metz közelében, majd Hollandiába való áthelyezésüket követően Venlo és a Peel mocsarak körzetében ütközetek meg az ellenséggel. Az ardenneki offenzíva során a hadosztály St.Vith-nél védelmi harcokat folytatott, majd a január 20-i ellentámadást követően, 23-ra visszafoglalta a várost.

Egy rövid pihenőt követően a Rajna nyugati partján, Bonn és Remagen között harcolt, március végén pedig részt vett a Ruhr-vidéken körbezárt németek ellenállásának felszámolásában. A háború végére az Elbáig jutottak el.

10. Páncélos Hadosztály

A **„Tigrisek"** szeptember 23-án, Cherbourg-nál érkeztek a kontinensre, ahol kilenc nappal később a Saar-Moselle-i háromszögben ütköztek meg először a német erőkkel. Az ősz jelentős részét ebben a körzetben töltötték, majd részt vettek a Bagstone-i ellentámadásban, de ettől eltekintve – a Noville-nél zajló összecsapás kivételével- minimális szerepük volt a csata menetének alakulásában.

1945 februárjában ismét a Saar-Moselle-i háromszögbe vezénylik őket, ahol elkeseredett német védelemmel kellett szembenézniük. A Rajnán március 28-án keltek át és a tűzszünet híre az ausztriai Innsbruck városában érte katonáit.

Ha viszont mégis Waffen SS alakulatok irányítása vagy éppen a Szövetséges haderők Európából történő kiszorítása a legfőbb vágyunk, akkor kellő tehetség birtokában a feltételezett hadjárat (**HYPOTHETICAL CAMPAIGN**) során ezen célkitűzés is teljesíthető.

VALÓSÁG VAGY FIKCIÓ

Megalázóan egyszerűvé vagy éppen frusztrálóan lehetetlenné válhat egy hadművelet, ha éppen rossz opció kerül kiválasztásra. Az alábbiakban – néhány kivételtől eltekintve – az első alternatíva a kikapcsolt (**DISABLED**), a második pedig az engedélyezett (**ENABLED**) állapotra utal.

FUEL: – Mindig van elég gázolaj az összes jármű számára.
– Az üzemanyaghiány gyakran harcképtelenné tesz néhány szakaszt.

AMMO: – Legyen csak minden fegyver automatán, hiszen sohasem fogy el lőszer.
– Minden egyes lövéssel spórolni kell, hiszen megint késik az utánpótlás.

REPLACEMENT: – A veszteségek pótlására állandóan új egységek érkeznek.
– A csaták során fokozatosan csökken a zászlóalj létszáma

RELIABILITY: – Minden felszerelés tökéletesen működig.
– Mindig a legrosszabb pillanatban döglik be a páncélos.

MORALE: – A katonák teljesen érzéketlenek a megpróbáltatásokra.
– A csapatok teljesítményét befolyásolja a harci kedv és összetartás.

INTELLIGENCE: – Minden ellenséges alakulat jól látható a térképen. (**FULL**)
– Csak egyes ellenséges egység láthatók és a hírszerzés adatai sem túl pontosak. (**PARTIAL**)
– Kizárólag a látótávolságban lévő alakulatok láthatók. Kár, hogy nem vallathatók a hadifoglyok! (**LIMITED**)

OPPENENT/FRIENDLY GRADE: – Mindenki a történelmi tényeknek megfelelően küzd. (**HISTORICAL**)

A Tigris I alvázra épített Sturmtiger nemcsak óriási 380mm lövege és 70 tonna súlya miatt tartozik a kuriózumok közé. Egyben az egyik legbiztonságosabb páncélosnak is számított, hiszen 150mm homlokpáncélja sérthetetlenné tette az összes szövetséges páncéltörő agyúval szemben.

Egy lerobbant Tigris azonban nemcsak az ellenfélnek okozhatott fejfájást, hiszen megfelelő műszaki mentő hiányában, vontatása három SdKfz 9 féllánctalpast igényelt. A szabályzat tiltotta a másik Tigrissel való vontatást, mivel a művelet a tetemes tömeg (56t) miatt gyakran a vontató motorját is tönkretette. Számos büszke Tigrist érte ezen dicstelen vég.

– Woody Allen vagy Rambo, miénk a választás. (GREEN-ELITE)

ASSET: – A aktuális rang határozza meg a támogatásra való jogosultságot. (HISTORICAL)
– Küldöm a két századnyi P-47-est, hadnagy! (FULL CONTROL)

INVULNERABILITY: – Sérthetetlen karakter, viszont drasztikusan kevés pontszám. – Aki mer, az nyer!

RANK CONTROL: – Csak a rangnak megfelelő egységeket lehet irányítani. (HISTORICAL)
– Jé! Egy hadnagy vezényli a zászlóalját! (FULL CONTROL)

TAKTIKAI UTASÍTÁSOK

Néhány több-kevesebb sikerrel végződő összecsapást követően, már egy közepesen motivált százados sem elégszik meg a látszólag célravezető, bár meglehetősen favágó, életet és felszerelést nem kímélő megoldásokkal. De mielőtt elkezdődnének az első lépések egy kifinomultabb irányítási szint elérésének irányába, nem árt tisztában lenni az egyes parancsok tényleges jelentésével és kiadásuk módjával sem.

A zászlóaljat alkotó századok, ill. a szakaszokat alkotó járművek irányítása – az direkt vezénylés korlátozásától eltekintve – gyakorlatilag azonos módon történik. Önálló feladat meghatározás esetén, a kívánt szakaszt először ki kell vonni a század által kiadott utasítás végrehajtása alól (DETACH & GIVE ORDERS) és csak ezt követően lehet más célokra bevetni. A század kötelékébe való visszatérés (REFORM) az előzetes parancsok visszavonását eredményezi.

ASSAULT: Határozott, gyors előretöréssel párosuló, különösen agresszív támadás, melynek célja a kijelölt ellenséges alakulat („EA") teljes megsemmisítése. Az első érintkezést követően kialakuló heves közelharc, a visszavonuló egységek üldözésével, majd totális felszámolásával végződik. A sikeres akciót követően a győzedelmes egység a CA parancsnak eleget téve várja az újabb préda felbukkanását.

SUSTAINED ATTACK: Bár teljesítése az „EA" felkutatását és szétzúzását feltételezi, jellegét tekintve kevésbé agresszív, hiszen nem követeli meg azok huzamosabb üldözését. A kijelölt pont elérését, ill. az „EA" szem elől vesztését követően a DD parancs váltja fel.

ADVANCE TO CONTACT: Parancs az „EA"-val történő harci érintkezés felvételére és a jelenlegi állások biztosítására. Az ütközet kibontakozása során az alakulat megpróbálja elkerülni a közelharcot, és nem törekszik további jelentősebb előrenyomulásra. Célja az ellenség harcra kényszerítése, komolyabb saját veszteségek elszenvedése nélkül. A győzedelmes ütközetet követően a DD utasítást teljesíti.

PROBE: Megfontolt előrenyomulás, mely igazából nem más mint puhatolódzás a frontvonal mentén. Érintkezés esetén nem kerüli ki az összecsapást, de nem törekszik újabb „EA"-k bevonására. Tevékenysége az ütközet során leginkább a BC parancsnak felel meg.

COUNTER ATTACK: Az ellentámadás látszólag védekező, valójában támadó jellegű parancsot takar, mely az alakulat felmorzsolódásáig, illetve az „EA" visszavonulásra késztetésére és rövid üldözésére terjed ki. Megjegyzendő, hogy a vontatott páncéltörő szakaszok, valamint a gyalogság az üldözés folyamán nem hagyja el állásait.

DELAY: Az „EA" előrenyomulásának feltartóztatására irányuló utasítás, melynek értelmében a védőharcok során (legyengülés esetén) lehetőség nyílik a visszavonulásra. Az „EA" visszaverését követően viszont nem történik üldözés, és ismét az adott parancs lép életbe.

ADVANCE TO POSITION: Parancs egy előzetesen kijelölt pont elfoglalására. Az előrenyomulás során az alakulat megütközik minden – EE-vel és csak azok megfutamítása után folytatja eredeti feladatát, melynek teljesítését követően a DD parancs szerint harcol tovább.

BYPASS: Tartalmában azonos, hevességében viszont mérsékeltebb az ATP utasításnál. A prioritás ebben az esetben a meghatározott állás mielőbbi elfoglalásán van, azonban ez nem zárja ki az út folyamán megjelenő „EA"-val való összecsapást.

BREAK CONTACT: A „EA" feltartóztatásának egy kevésbé elszánt formája, hiszen az alakulat rövid tűzharcot követően – a veszteségek csökkentése érdekében – megkezdheti a taktikai visszavonulást. Sikeres védekezése esetén azonban továbbra is ezen utasítás szerint kell cselekednie.

CONCENTRATED DEFENCE: Elszánt védekezés, mely során a védő alakulat megkísérel minél nagyobb veszteségeket okozni a támadóknak. A harcot az utolsó emberig és utolsó töltényig kell folytatni, és a parancs értelmében kizárólag a szétszóródást követően kezdődhet a visszavonulás.

DELIBERATE DEFENCE: A CD kevésbé heves formája, ahol bár vissza kell verni a támadást, de nem értelmetlen áldozatok árán.

WITHDRAW: Visszavonulási parancs, mely az érintett alakulat szétzilálódása esetén automatikusan hatályba lép, de ha a stratégia úgy kívánja, tudatosan is elrendelhető.

Minden támadó jellegű parancsnak valamilyen mozgást feltételező utasítással kell párosulnia. A kijelölt pozíció elfoglalását követően minden egység a HP utasítás szerint cselekszik.

MEASURED ADVANCE: Lassú, de határozott előrenyomulás a célterület irányába.

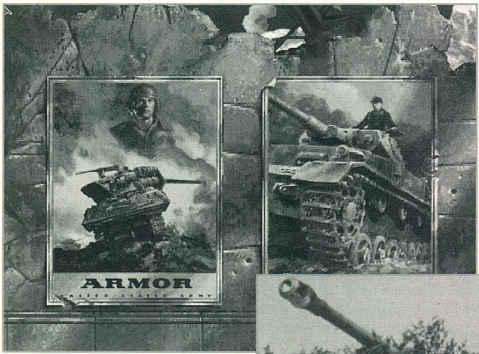
RAPID ADVANCE: A villámháborús taktikának megfelelő száguldás.
SYSTEMATIC ADVANCE: Közepes tempóban megvalósított előretörés a kijelölt pont eléréséig.
HOLD POSITION: Az elfoglalt állás biztosítása lehetséges ellentámadásokkal szemben.

Azonban a fent említett parancsok alkalmazása önmagában nem vezet a mesteri győzelemhez. Legalább olyan fontos, hogy ne feledkezzünk meg az őket végrehajtó csapataink képességeiről sem. A szövetséges haderők nyomasztó létszámbeli túlerejét, csakis a német alakulatok minőségbeli fölényével lehet egyensúlyozni.

A sikeres T-34 megjelenése olyannyira hatással volt a Daimler-Benz mérnökeire, hogy az új PzKfw V. megtervezésére kihirdetett pályázatra benyújtott tervezetük az orosz páncélos szinte pontos hasonmása lett. Hitler kezdeti lelkesedése ellenére végül mégis az MAN tervei kerültek megvalósításra.

HARCTÉRI ALAKZATOK

Helyes kiválasztásuk döntő jelentősséggel bír az ütközet



kimenetelének alakulásában, ezért minden hadmozdulat előtt ajánlatos a várható feladathoz leginkább idomuló formáció felvétele. Egy század max. 9+1 szakaszt foglalhat magába, melynek értelmében minden alakzat tíz (1-től 10-ig számozva) egységre bontható. A legnagyobb mindig a parancsnoki, a legkisebbek pedig a legütőképesebb szakaszok jelölésére szolgálnak. Ez azért lényeges, mert csökkentett létszám esetén az alakzat formája is ezen értékek tükrében változik.

Nem szabad figyelmen kívül hagyni az egységek közötti távolságot **(FRONTAGE)** sem. Lazább kötelék felvételével **(WIDE)** – az összpontosítható tűzerő csökkenése árán – növelhető az ellenőrzött terület nagysága, míg a szakaszok közötti táv csökkentésével **(NARROW)** pontosan az ellenkező eredmény érhető el. Ezen utóbbi esetben azonban fokozódik az alakulat légitámadások és tüzérségi tűzcsapások általi sebezhetősége is.

COLUMN: Elsőosztályú manőverezési képességgel jellemezhető alakzat, mely azonban kiváló lehetőséget kínál az oldalról érkező támadásokra. Tartózkodjunk az alkalmazásától, ha ellenséges erők megjelenésére is számítani lehet.
WEDGE: A legáltalánosabb formáció, mely a mozgékonyság és a gyors reakciókészség ötvözése következtében minden előrenyomulás esetén jó választásnak tekinthető.
BLUNT WEDGE: Fokozottan támadás orientált alakzat, melynek sikerült megtartania a Wedge rugalmasságát.
FORWARD ECHELON: Az ék elrendeződés legagresszívebb változata, melynek alkalmazása leginkább direkt összecsapások esetén ajánlott. A támadó egységek előrevonásával azonban az alakulat fokozottan sebezhetővé vált a hátulról történő támadásokkal szemben.
RIGHT/LEFT ECHELON: Erős jobb, ill. bal oldali védelemre specializálódó formációk, melyeket nehézkes alakzat változtatás és a hátvéd alakulatok gyakorlatilag teljes védtelensége jellemez.
SPREAD: Az egységek szélesen elhúzódó sávban való elhelyezkedése miatt kiválóan alkalmazható olyan védelmi feladatokra, ahol nem követelmény a gyors helyváltoztatás.
INDEPTH: Az előbbinél lényegesen rugalmasabb védekező alakzat, melynek legfőbb hátránya az, hogy oszlopszerű felépítéséből adódóan csak keskenyebb terület biztosítására alkalmas.

A PÁNCÉLOS HADVISELÉS TÍZ AXIÓMÁJA

Egy program tesztelése során elkerülhetetlen, hogy az ember ne tenne szert olyan találó bölcsességekre, melyeket az idő múlásával sajnos ismét elhomályosít a feledés. Azonban a leírás lapjairól származó alábbi gondolatokat igazán vétek lett volna továbbra is titokban tartani.

A háború és egyben az amerikai hadtörténelem legjobban kitüntetett katonája a 3. gyalogsági hadosztály Audie Murphy nevű főhadnagya volt, aki a harcok során nemcsak 28 kitüntetést érdemelt ki, de egyben sikerült túlélnie is a konfliktust. A háború után színészkedni kezdett, azonban ott már nem kísérte szerencse.

Előnytelennek tűnő, négyzetes felépítése ellenére a Panzer IV minden fronton megállta a helyét. Mi sem bizonyítja ezt jobban mint az a tény, hogy számos lövegtornyos változata mellett, alváza felhasználásával 3 légvédelmi jármű, 2 önjáró tarack, 3 páncélvadász, 2 rohamlöveg, ill. egy-egy műszaki mentő és hídvető típus is szolgált a német hadosztályokban.

#1. Ne feledd, ha az ellenfél lőtávolban van, akkor már te is ott tartózkodsz!
#2. Soha ne hívd fel magadra. feleslegesen a figyelmet, gondolj kísérőidre!
#3. Próbálj minél jelentéktelenebbnek tűnni, ki tudja, talán az ellenfélnek fogytán a lőszere.
#4. A nyomjelző lövedék mindkét irányból látható!
#5. Ha kétségek gyötörnek, ereszd bele az egész tárat!
#6. A becsapódó gránátok mindig elsőbbséget élveznek!
#7. A csapatmunka elengedhetetlen; ezáltal megosztható az ellenség tűzereje!
#8. Nincs pontosabb a véletlenül rád zúduló saját zárótűznél.
#9. A térkép a lehető legveszedelmesebb tárgy egy zöldfülű hadnagy kezében.
#10. Ha van elég lőszered, üzemanyagod és kajád akkor tuti, hogy valami nagy baj lesz!

Sorell"

MK3

A harmadik a legjobb?

CD-s, 486DX, 4MB RAM, VGA, JOYSTICK, DOS 5.0 Ismertebb hangkártyák

Az idei év legjobb verekedős játéka PC-n vitathatatlanul az MK sorozat harmadik része lesz. Nem igazán jött ki olyan stuff, ami képes lett volna megszorítani. Sokaknak egy kicsit csalódást jelentett a program, mivel túl sokat vártak tőle. Véleményem szerint azonban rengeteget fejlődött a második részhez képest.

A legnagyobb újítást az Animality kivégzés jelenti. Kivitelezése elég bonyolult, de az eredmény megéri a küszködést. A harmadik menetben kegyelmezzünk meg az ellenfelünknek (nyomd a futást és nyomogasd a le billentyűt). Ilyenkor az ellenfél visszakap egy kis energiát és most már meg lehet csinálni a marcangolást.

A másik nagy újítás a kódok beütése a kétjátékos képernyőn. Itt az alsó ütés, block, alsó rúgás billentyűkkel lehet különféle cseles dolgokat előhozni.

Ízelítőül néhány:
P1(100)-P2(100) Nincs dobás
P1(707)-P2(000) P2 negyed energiával indul
P1(460)-P2(460) Véletlenszerű átalakulás
P1(642)-P2(468) Galaxians!
P1(769)-P2(342) A győztes Noob Saibot-tal fog megküzdeni

A játék kezdetén Smoke, a rejtett karakter nem áll még a rendelkezésünkre. Egy játék befejeztekor a program kérni fogja tőlünk a végső kódot. Csak ezután tudjuk választani a szürke cyberninját. Remélem tudok majd egy képet kilopni a kódról, de ha nem, akkor jól jöhet a most következő kód. (MK betűk, sárkány, koponya, sárkány, egyensúly, egyensúly, egyensúly, egyensúly, 3, kérdőjel)

A harmadik újítás a combo-k előhozatala. A karakterek mozgásainál leírtunk egy-egy sikeresebb kombinációt, de persze ezeket lehet variálni. Kintaro helyét átvette egy kentaur lény, Motaro. Talán őt a legkönnyebb legyőzni a főellenségek közül. Használjunk sok repülő rúgást és combo-kat.

Shao Kahn megmaradt a végére, bár kicsit brutálisabb lett a fegyvertára. Combo-kal azonban őt is meg lehet puhítani.

CYRAX

Speciális Mozgások
Bomba: Nyomd az alsó rúgást, majd hátra, hátra, felső rúgás
Energiaháló: hátra, hátra+alsó rúgás
Teleport: előre, le+block
Légi dobás: le, előre, block, alsó ütés
Combo: felső ütés, felső ütés, felső rúgás, felső ütés, felső rúgás, hátra+felső rúgás (30%)

Befejező Mozgások
Friendship: futás, futás, futás, fel
Babality: előre, előre, hátra+felső ütés
Pit Fatality: futás, block, futás
Animality: fel, fel, le, le
Önmegsemmisítés: le, le, előre, fel, futás (közvetlen közelről)

Helikopter szeletelő: le, le, fel, le, felső ütés (bárhonnan)

JAX

Speciális Mozgások

Gerinctörés: block (a levegőben)
Rakéta: előre, hátra, felső ütés
Dupla rakéta: előre, előre, hátra, hátra+felső ütés
Száguldó ütés: előre, előre+alsó rúgás
Torokfogás: előre, előre+alsó ütés (közelről és lehet többször is, nyomkodd az alsó ütést)
Combo: felső rúgás, felső rúgás, le+felső ütés, felső ütés, block, alsó ütés, hátra+felső ütés (33%)

Befejező Mozgások

Friendship: alsó rúgás, futás, futás, alsó rúgás
Babality: le, le, le+alsó rúgás
Pit Fatality: le, előre, le+alsó ütés
Animality: nyomd az alsó ütést, majd előre, előre, le, előre
A Terminátor: nyomd a block-ot, fel, le, előre, fel (közelről)
Jax lába: futás, block, futás, futás, alsó rúgás (messziről)

KABAL

Speciális Mozgások

Szikra: hátra, hátra, felső ütés
Körfűrész: hátra, hátra, hátra, futás
Tornádó: hátra, előre, alsó rúgás
Combo: alsó rúgás, alsó rúgás, felső ütés, felső ütés, le+felső ütés, jump kick, szikra (45%)

Befejező Mozgások

Friendship: futás, alsó rúgás, futás, futás, fel (középtávolság)
Babality: futás, futás+alsó rúgás

Pit Fatality: block, block, felső rúgás
Animality: nyomd a felső ütést, majd előre, előre, le, előre
A halál arca: futás, block, block, block, felső rúgás (közvetlen közelről)
Fejtágító: le, le, hátra, előre, block (kicsit messzebb, mint egy lábsöprés)

KANO

Speciális Mozgások

Ágyúgolyó: nyomd 3 mp-ig az alsó rúgást
Penge dobás: le, hátra, felső ütés
Penge felütés: le, előre, felső ütés
Fojtogatás: le, előre, alsó ütés
Combo: felső ütés, felső ütés, le+alsó ütés, le+felső ütés, jump kick, penge felütés (37%)

Befejező Mozgások

Friendship: alsó rúgás, futás, futás, felső rúgás
Babality: előre, előre, le, le, alsó rúgás
Pit Fatality: fel, fel, hátra, alsó rúgás
Animality: nyomd a felső ütést, majd block, block, block
Lézer sugár: alsó ütés, block, block, felső rúgás
Csontváz: nyomd az alsó ütést, előre, le, le, előre

KUNG LAO

Speciális mozgások

Repülő rúgás: fel, le, felső rúgás
Kalap dobás: hátra, előre, alsó ütés
Teleport: le, fel
Pörgés: előre, le, előre, futás (nyomogasd a futást)
Combo: felső ütés, alsó ütés, felső ütés, alsó ütés, alsó rúgás, felső rúgás, hátra+felső rúgás (34%)

Befejező mozgások

Friendship: futás, alsó ütés, futás, alsó rúgás
Babality: le, előre, előre, felső ütés
Pit fatality: le, le, előre, előre, alsó rúgás
Animality: futás, futás, futás, futás, block
Vágás: előre, előre, le, hátra, felső ütés (seprő távolságban)
Vákuum: futás, block, futás, block, le (bárhonnan)

LIU KANG

Speciális mozgások

Bicikli rúgás: nyomd az alsó rúgást három másodpercig
Repülő rúgás: előre, előre, felső rúgás
Felső tűzlabda: előre, előre, felső ütés
Alsó tűzlabda: előre, előre, alsó ütés
Combo: Felső ütés, felső ütés, block, alsó rúgás, alsó rúgás, felső rúgás, alsó rúgás (36%)

Befejező mozgások

Friendship: futás, futás, futás, le+futás
Babality: le, le, le+felső rúgás
Pit fatality: futás, block, block, alsó rúgás
Animality: le, le, fel
Tűz: előre, előre, le, le, alsó rúgás (bárhonnan)
MK I Automata: fel, le, fel, fel, block+futás (bárhonnan)

NIGHTWOLF

Speciális mozgások

Nyíl: le, hátra, alsó ütés
Balta felütés: le, előre, felső ütés
Tükröződés: hátra, hátra, hátra, felső rúgás
Váll támadás: előre, előre, alsó rúgás

Befejező mozgások

Friendship: futás, futás, futás, le (közép távolságról)
Babality: előre, hátra, előre, hátra, alsó ütés
Pit fatality: futás, futás, block
Animality: előre, előre, le, le
Villámcsapás: hátra, hátra, le, felső ütés (messziről)
Holdsugár: fel, fel, hátra, előre, block (közelről)

SEKTOR

Speciális mozgások

Rakéta: előre, előre, alsó ütés
Hőkövető rakéta: előre, le, hátra, felső ütés
Teleport ütés: előre, előre, alsó rúgás
Combo: felső ütés, felső ütés, felső rúgás, felső rúgás, block+felső rúgás (26%)

Befejező mozgások

Friendship: futás, futás, futás, le
Babality: hátra, le, le, le, felső rúgás
Pit fatality: futás, futás, futás, le
Animality: előre, előre, le, fel
Kompresszor: alsó ütés, futás, futás, block (söprés távolságról)
Lángszóró: előre, előre, előre, hátra, block (messziről)

SHANG TSUNG

Speciális mozgások

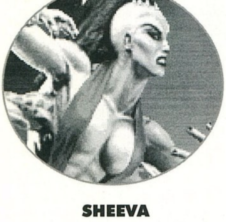
Egy tűzlabda: hátra, hátra, felső ütés
Két tűzlabda: hátra, hátra, előre, felső ütés
Három tűzlabda: hátra, hátra, előre, előre, felső ütés
Láng: előre, hátra, hátra, alsó rúgás
Cyrax: block, block, block
Jax: előre, előre, le, alsó ütés
Kabal: alsó ütés, block, felső ütés
Kano: hátra, előre, block

Nincs vége a Mortal 3 őrületnek. A Sega bejelentette, hogy ő sem fog kimaradni a Mortal bizniszből. Jövőre akarják megjelentetni a Saturn verziót, ami MK3 Extrem néven fog a boltokba kerülni. Négy régi karakter (Mileena, Kitana, Reptile és Scorpion), valamint egy teljesen új harcos fogja bővíteni az amúgy is nagyszámú gyülekezetet. Terjednek a pletykák egy teljesen új Finishing Move-ról is, de erről még nincs semmilyen info. Azért került be ez a Sega hír ide, mivel szerintem ezzel egyidőben egy MK3 upgrade is ki fog jönni a PC-s Mortalosok nagy örömére.

Kung Lao: futás, futás, block, futás
Liu Kang: előre, le, hátra, fel, előre
Nightwolf: fel, fel, fel
Sektor: le, előre, hátra, futás
Sheeva: nyomd az alsó rúgást, előre, le, előre
Sindel: hátra, le, hátra, alsó rúgás
Sonya: le, futás, alsó ütés, block
Stryker: előre, előre, előre, felső rúgás
Sub-Zero: előre, le, előre, felső ütés
Combo: alsó rúgás, felső ütés, felső ütés, alsó ütés, hátra+felső rúgás (26%)

Befejező mozgások

Friendship: alsó rúgás, futás, futás, le
Babality: futás, futás, futás, alsó rúgás
Pit fatality: fel, fel, hátra, alsó ütés
Animality: nyomd a felső ütést, futás, futás, futás (söprés távolságról)
Fakír ágy: nyomd az alsó ütést, le, előre, előre, le (közvetlen közelről)
Lélekelszívás: nyomd az alsó ütést, futás, block, futás, block (közvetlen közelről)



SHEEVA

Speciális mozgások

Tűzlabda: le, előre, felső ütés
Földrengés: hátra, le, hátra, felső rúgás
Teleport: le, fel
Combo: felső ütés, felső ütés, alsó ütés, felső rúgás, felső rúgás, alsó rúgás, hátra+felső rúgás (42%)

Befejező mozgások

Friendship: előre, előre, le, előre, tarts egy kis szünetet, felső ütés
Babality: le,le, le, hátra+felső rúgás
Pit fatality: le, előre, le, előre, alsó ütés
Animality: futás, block, block, block, block
Nyúzás: nyomd a felső rúgást, hátra, előre, előre (közvetlen közelről)
Földbe döngölés: előre, le, le, előre, alsó ütés (közvetlen közelről)

SINDEL

Speciális mozgások

Légi tűzlabda: le, előre, alsó rúgás (levegőben)
Tűzlabda: előre, előre, alsó ütés
Levitálás: hátra, hátra, előre, felső rúgás
Sikoly: előre, előre, előre, felső ütés
Combo: felső rúgás, felső ütés, felső ütés, le+felső ütés, jump kick, légi tűzlabda (40%)

Befejező mozgások

Friendship: futás, futás, futás, futás, futás, fel
Babality: futás, futás, futás, fel
Pit fatality: le, le, le, alsó ütés
Animality: előre, előre, fel, felső ütés
Hajcsavaró: futás, futás, block, futás, block (söprés távolságról)
Halálsikoly: futás, block, block, futás+block (közvetlen közelről)

SMOKE

Speciális mozgások

Láthatatlanság: fel, fel, futás
Szigony: hátra, hátra, alsó ütés
Teleport ütés: előre, előre, alsó rúgás
Combo: felső ütés, felső ütés, alsó rúgás, felső rúgás, alsó ütés (24%)

Befejező mozgások

Friendship: futás, futás, futás, felső rúgás (messziről)
Babality: le, le, hátra, hátra, felső rúgás
Pit fatality: előre, előre, le, alsó rúgás
Animality: le, előre, előre, block (nagyon messziről)
Földbomba: fel, fel, előre, le (messziről)
Torokbomba: nyomd a futást+block, le, le, előre, fel (söprés távolság)

SONYA

Speciális mozgások

Energia gyűrű: le, előre, alsó ütés
Boszorkány ütés: előre, hátra, felső ütés
Lábdobás: le+alsó ütés+block
Bicikli rúgás felfelé: hátra, hátra, le, felső rúgás
Combo: felső rúgás, felső rúgás, felső ütés, felső ütés, alsó ütés, hátra+felső ütés (31%)

Befejező mozgások

Friendship: hátra, előre, hátra, le, futás
Babality: le, le, előre, alsó rúgás
Pit fatality: előre, előre, le, felső ütés
Animality: nyomd a felső ütést, hátra, előre, le, előre (közelről)
A halál csókja: hátra, előre, le, le, futás (bárhonnan)
Lila buborék: nyomd a blockot+futás, fel, fel, hátra, le (messziről)

STRYKER

Speciális mozgások

Gumibot gáncs: előre, hátra, alsó ütés
Alsó gránát: le, hátra, alsó ütés
Felső gránát: le, hátra, felső ütés
Gumibot dobás: előre, előre, felső rúgás
Combo: alsó rúgás, felső ütés, felső ütés, alsó ütés, jump kick, gumibot dobás (50%)

Befejező mozgások

Friendship: alsó ütés, futás, futás, alsó ütés
Babality: le, előre, előre, hátra, felső ütés
Pit fatality: előre, fel, fel, felső rúgás
Animality: futás, futás, futás, block (söprés távolságról)
Kényszer zubbony: le, előre, le, előre, block (közvetlen közelről)
Lézer pisztoly: előre, előre, előre, alsó rúgás (messziről)

SUB-ZERO

Speciális mozgások

Fagyasztás: le, előre, alsó ütés
Jég klón: le, hátra, alsó ütés
Jég zuhany: le, előre, felső ütés
Becsúszás: hátra, alsó ütés, block, alsó rúgás
Combo: felső rúgás, felső rúgás, felső ütés, felső ütés, alsó ütés, hátra+felső ütés (30%)

Befejező mozgások

Friendship: alsó rúgás, futás, futás, fel
Babality: le, hátra, hátra, felső rúgás
Pit fatality: hátra, le, előre, előre, felső rúgás
Animality: előre, fel, fel (közelről)
Jégtörés: block, block, futás, block, futás (közelről)
Jéglehelet: hátra, hátra, le, hátra, futás (söprés távolságról)

Ennyi fért be ebbe a néhány oldalba, de remélem így már nem fog problémát okozni a játék. Jelen pillanatban ez a program áll a PC-s játékok élén és szerintem addig ott is marad, amíg a PSX és Saturn átiratok meg nem érkeznek (persze itt a Tekken 2-re és a Virtua Fighter 2-re gondolok). A szerkesztőség címére várom a további MK3 trükköket és tippeket.

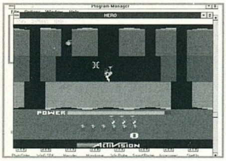
Tímea & Mocsy

PC GURU
93%
Új király került a PCs verekedős játékok trónjára.

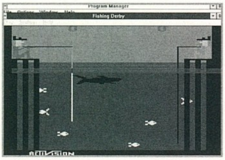
ATCIVISION'S ATARI 2600

Action Pack 2 for Windows '95

A Windows '95 nagy úr. Meg is indul lassan az alá készült játékok dömpingje. Mindenki átírja a régi programokat, hogy újra kiadhassa és még egyszer begyűjtse érte a „nagy" pénzeket. Ez a brutálisan hosszú nevű program azt hiszem, egy nagyon szélsőséges példája annak, hogy meddig lehet elmenni ebben. A borító csak úgy csillog meg villog. 15 (!) Játék a PC-dre, Klasszikusok. Tényleg azok. A 64 előtti időből. Van itt minden: Tennis, Dolphin, Skiing, Ice Hockey, stb. A programoknak még a befejezése sincs rajta (se gameover, se congratulations). Csak a lecsupaszított játékok. Csak a keménymag. A legbrutálisabb talán a CD hátulján levő vedd-meg-és-edd-meg reklámszöveg: letaglózó grafikák, agytekerő hangeffektek és fantasztikus szórakozás... Egy új áttörés a szórakoztatóiparban. Szóval



ez azért elég durva. Persze az is lehet, hogy a „készítők" is csak viccnek szánták... A programok közt mellesleg van egy-kettő, ami tetszett. Például az Ice Hockey-val el lehet játszadozni. És a Laser Blast is a hatalmába kerített (irányított lézerlövésekkel kell elpusztítani a földön levő tankokat). A Keystone Kapers-ben egy irodaházban kell idő előtt elkapni a bűnözőt (ez talán a csúcs). A többi játék viszont elkerülte a figyelmemet. Talán még a Plaque Attack tűrhető. Ebben a gonosz hamburgereket, cukorkákat,



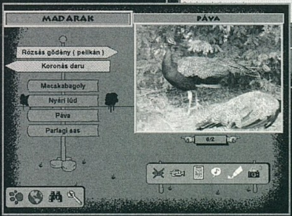
gyümölcsöket kell távol tartani a fogainktól. Ha valakit még érdekelne, milyen klasszikussal játszhat, ha megveszi a CD-t, elmondom. Vannak lövöldözős játékok, mint az Atlantis, Megamania, River Raid. Ezenkívül van még repülős játék (Barnstorming), autóversenyek (Enduro, Dragster), vadnyugati kecskekergetés (Stampede) és három kismalacos játék is (Oink!). Én nem tudom hány embernek volt nálunk ilyen Atari 2600-asa akkortájt, de nem hinném, hogy túl nagy tömeg lenne. Azoknak biztos nagy öröm lesz újralátni régi kedvenceiket. A többi ember pedig viccből azért megnézheti, mi is volt akkoriban a menő (Korrdockumenthumm). Csak azt nem értem, mi köze van ennek az egésznek a CD-hez a maga 6 szerény megabájtjával, meg azt sem értem, miért pont most, a Windows '95 alá kellett kihozniuk. (Biztos pár éve nem lett volna olyan antik) Na nem baj. A borító azért jól néz ki.

Andrej

ZOO KITTENBERGER

Egy újabb magyar kiadvány a multimédia piacon, amely megpróbál lépést tartani a nagyokkal. Mivel a téma speciálisan hazai – a veszprémi állatkert bemutatkozása – feltétlenül úttörő lehet a piacon. Mivel a CD anyaga három nyelven (magyar, angol és német) is használható, feltételezem, hogy nem csupán magyar honpolgároknak szánták.

A bemutatkozó videofelvétel után megkezdhetjük kalandozásainkat az állatkertben. A térkép valós látogatás esetén nem tűnik túl hasznosíthatónak, viszont jelen esetben ennek segítségével vethetjük magunkat az állatismertetők tengerébe. A több mint hatszáz képpel és videofelvételekkel dúsított anyag a kis gyerekek számára is élvezhető, hiszen nem csupán szöveg formájában jelenik meg az információ, élőszóval is meghallgathatjuk a tudnivalókat. Jónéhány állatról gyermekrajzokat is találunk, melyek valóságos belső galériát alkotnak. Ezeket a képeket és a CD minden fotóját is módosíthatják az alkotó kedvűek a beépített rajzoló program aktiválásával. Nagyon hasznosnak tűnik még a témákhoz kapcsolódó könyvajánlat. Az ajánlott irodalom nem csupán felsorolást jelent, hanem rövid ízelítőt is nyújt az egyes könyvek tartalmából. Mint egyetlen multimédiás kiadványból, ebből sem hiányzik a kislexikon, azaz a szakkifejezések pontos magyarázata. Frissen szerzett tudásunkat pedig



tesztek segítségével tehetjük próbára. Tanárok és buzgó szülők akár választott témák szerint szerkeszthetnek a Kittenberger ZOO anyagából.

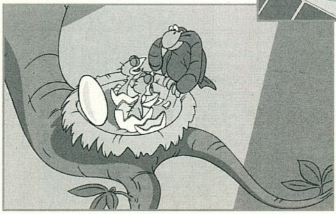
Azt hiszem nem feltétlenül szükséges véleményt alkotnom a CD tartalmáról, mindenesetre szomorú, hogy ilyen lett a kivitel. Sokkal, de sokkal jobb lehetett volna (ugyanezen tartalommal), ha az alkotók nagyobb gondot fordítanak a „grafikai körítésre". A háttér mondhatni iszonyatos, olyannyira, hogy az amúgy relatíve tartalmas anyagtól elveszi az ember kedvét.

Lily

BATTLE BEAST

A 7th level produkciói nem igazán ismertek még a program piacon. Eddig csak a Monthy Pyton Repülő Cirkusz produkciójukat ismerhettük meg. A Battle Beast az első igazán komolyabb játékuk. Nehéz lenne a típusát pontosan meghatározni, mivel van benne egy jó adag verekedős rész, plusz az ügyességi motívumok is tarkítják. Amikor kézbe vettem enyhe viszolygással láttam, hogy ez az alkotás is csak Windows alól futtatható. A meglepetés akkor ért, mikor egy teljesen emberi installáció után egy remek grafikájú és sebességű játékot pillantottam meg. Gyönyörű SVGA grafika és sehol egy röccenés. A sebesség is inkább egy DOS-os játékhoz hasonlított. Azt hiszem, ha ilyen szinten tudna mindenki programozni Windows alatt, nem is idegenkednénk annyira tőle.

A városban egy nagyon gonosz gengszter akarja átvenni az uralmat,



neve Toadman. Gyilkos varangyai elárasztják az egész országot, hacsak

valaki közbe nem lép. Egy katonai szervezetnek sikerült kifejleszteni egy új harci eszközt, a Battle Beast-et. Itt lépünk be mi a színbe. Egy kiválasztott egységgel a város kilenc pontját kell megtisztítanunk a mutánsoktól. Persze nem üres kézzel megyünk, fegyvertárunkat még Stallone is megirigyelhetné. A modern fegyvereken és robbanóanyagokon kívül még a harci képességeinkre is szükség lesz. Ha győzni akarunk, minden erőnket és ügyességünket latba kell vetnünk.

A fentiek alapján most sokaknak egy véresen komoly játék jut az eszükbe. Szó sincs erről. A Battle Beast igazából a fiatalabb korosztály számára készült. Mókás animációi azonban sok felnőtt gyereket is magukkal ragadnak. Az MKIII vérengzései után kellemes kikapcsolódás lehet ez a játék. Ennél többet azonban senki ne várjon tőle.

Tímea & Mocsy

A CD GURU exkluzív különszáma

MEGJELENT!

Ez a CD megpróbál mindenkit egy kicsit jobban megismertetni Európa legnagyobb játékokkal foglalkozó számítástechnikai szakkiállításval.

A CD-n a PC Guru ECTS mellékletéhez hasonló, kibővített riportot találhattok a közeljövőben várható programokról, interjúkat olvashattok a fejlesztőkkel, és ami talán a legfontosabb: a játékok nagy részét demók segítségével ki is próbálhatjátok.

Külön érdekesség a kiállításon készített video felvételek AVI változata, mellyel Te is részese lehetsz az őszi ECTS-nek.

Várható megjelenés: 1995. október
Fogyasztói ár: 990 Ft

Doom Forever

Nagyon sok helyen és sokféleképpen foglalkoztak már a Doom I-II-vel. Mi azonban **MINDEZT EGY CD-N KÍNÁLJUK.**

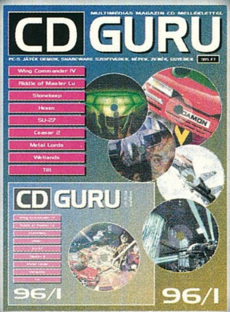
- 30 Doom I-II editor leírással,
- több mint 2000 Doom pálya,
- válogatott Death Match pályák,
- extra pályák csak profiknak,
- GURU Team best 50 level,
- bonus Heretic, Descent, Dark Forces editorok, pályák

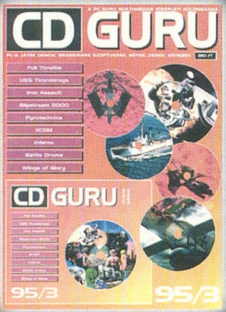
Az editorokkal új Doom világot készíthetsz magadnak: új szörnyek, grafikák, fal set-ek, fegyverek, zenék és hangok

Várható megjelenés: 1995. november. Fogyasztói ár: 1490 Ft

A fenti CD-k előjegyezhetők illetve megrendelhetők:
GURU, 1399 Budapest, Pf.:701/765
GURU, PC GURU, CD GURU előfizetőknek 10% kedvezmény!

Mint már bizonyára észrevettétek ismét lehet rendelni a régi CD GURU-k közül. A nagy érdeklődés persze lassan ismét lefogyasztja a készleteinket. Mindenki aki hozzá szeretne jutni a régebbi számokhoz, az lassan nem árt ha feldob egy megrendelőlapot, mert aztán ismét elfogy a csemege.





INFORMATIKA

Havonta

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 10 ezer példányban.

Hetente

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 120-8007
Tel./fax: (36-1) 120-1636

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a

☐ CHIP Számítógép magazint	1 évre	3996 Ft-ért
☐ Heti CHIP informatikai hetilapot	1 évre	3148 Ft-ért

1995. .... hónaptól.

Név: ....

Intézmény: ....

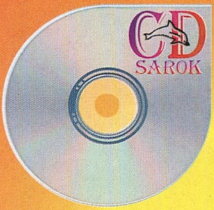
Cím: ....

A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 120-8007, fax: 120-1636

KEDVEZMÉNYES AKCIÓ!

A PC GURU teljes, 1994-es évfolyamát 1386 Ft helyett 1000 Ft-ért lehet megrendelni a szerkesztőség címén:

GURU 1399. Budapest Pf. 701/765



Delfin CD Sarok

Csak nem CD-Rom hirdetés? De igen!
Aki nem megy síelni, korcsolyázni, vagy egyéb módon lilára fagyni (esetleg a fenti tevékenységek valamelyike során leamortizálta magát, és sebeit nyalogatja a melegben) nyugodtan beugorhat hozzánk.

Amink van:
- játékok mindenkinek -
- felhasználói programok felhasználóknak -
- oktató és fejlesztő programok felhasználóknak -
- a fenti témák egyikébe sem besorolható CD-Romok -

Amink nincs:
- melegünk -
- feltétlen szükségünk ügynökök zaklatására -

Ahova ugrani lehet:

XII. Szt. István krt. 4.
IX. Ferenc krt. 28.
VIII. Népszínház u. 32.
VII. József krt. 14.
VI. Andrássy út 38.

Schuerue Des

ECO UND ECOMINE V1.2

Ismét egy reklám játék, szokás szerint a jobbik fajtából. Most a változatosság kedvéért nem ennivalót, nem inni valót, nem óvszert, hanem egy környezetvédő kis autót, a Golf Ecomatic-ot reklámozzák. Jelen esetben a Volkswagen gyár szponzorálta a játék elkészítését, valamint a kereskedelmi árát is (5DM). Maga a játék nagyon aranyos. Természetesen egyébről sem szól mint kis autókról és a virágokról, vagyis a természetről és a szerelemről.

Mi a kis kék autót vezetjük, s az a célunk, hogy minél több pontot, azaz virágot szedjünk össze. Egyébként a program nagyon emlékeztetett a Putt-Putt sorozatra.

A játékot először is az F2 billentyűvel kezdjük el. Egy kisvárosban kell furikáznunk s az iszonyatos forgalomban öt, azaz öt kisautóval találkozhatunk. Az első részben az a feladat, hogy a rózsaszínű hölgy autónak kell 4 virágot vinni.

Az öt autó

Kék – sport autó, ez Te lennél

Rózsaszínű – a lány autó, ő a szíved választottja

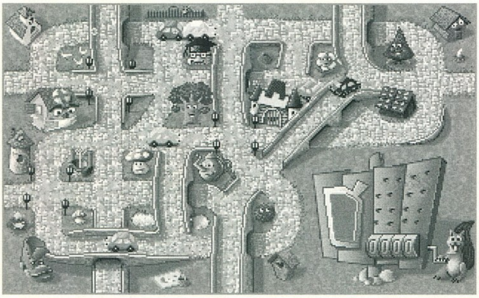
Sárga autó – ő a pipázós

Piros – az utcalány autó (hoppá)

Fekete – szivarozó autó, a bankár

Ez utóbbi a legagresszívabb szinte mindenkit lenyom, letol aki elé mer kerülni. A játék elég hűen szimulálja a közlekedés szabályait, a lámpákat, a jobb kéz szabályt, meg egyébként az egész közlekedési morált. Ha valaki belénk jön, vagy mi koccanunk valakivel, akkor ki-ki a saját vérmérséklete szerint pár keresetlen szóval ecseteli a történteket. A piros autó például a „Ciao Eco nem jössz velem" ajánlattal fordul feléd. Aki szereti a viszonylag egyszerű, de „jópofa", aranyos játékot az nézze meg. A játék megtalálható a PC GURU lemez mellékletén.

Eco Team



MVP CD (THE BEST TEN SUPER GAMES)

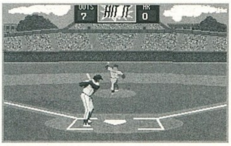
Az MVP csapat a Shareware rovat olvasóinak nem hangzik ismeretlenül. A fiúk sok, és főleg sokféle játékot írtak PC-re, e kínálatból kapunk egy „Best" válogatást a CD-n, ami pontosan 10 darab játékot tartalmaz. A korongon található anyagok regisztrált, azaz teljes verziók, így ezek lemásolása természetesen NEM engedett.

Az első MVP válogatás magyarországi forgalmazási jogát, képviseletét a CD4 KFT. vette meg, ezért dicséret illeti. Mint megtudtuk, ők forgalmazzák az ismert KeszoSw. sorozatot (1,2,3) is, ezekről majd legközelebb írunk.

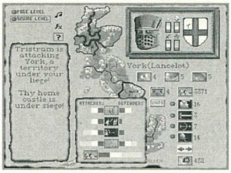
Visszatérve a MVP CD-re, a tíz játék, tíz stílust képvisel, így mindenki megtalálhatja a maga kedvenc játék formáját.

Sport játék kedvelőknek egy nagyszerű basketball áll rendelkezésre, a Home Run Derby. A programmal a gyakorlástól kezdve egészen akár egy komplett bajnokságot is végig játszhatunk.

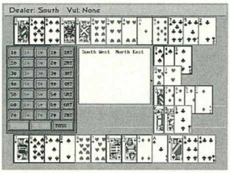
Digitalizált képek, animációk és hangok teszik életszagúvá a meccsek hangulatát.



Stratégáknak pedig egy régebbi számban már ismertetett King Artur's KORT középkori Angliában játszódó játék szerez igen kellemes perceket. A játék mint régebben írtam, igen erős Defender O.T.C benyomást kelt, de mindez VGA-ban és kellemes zenével fűszerezve. A CD-n található verzió már teljes, ellenben a nem regisztrált játékkal itt nincs év limit.



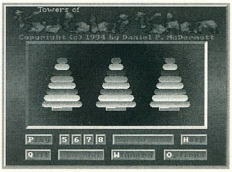
A zöld asztalok és a kártyák kedvelőinek pedig itt egy nem éppen mindennapos kártyajáték, a MVP Bridge. Bár őszintén bevallom nem ismerem a Bridge szabályokat de tudom róla, hogy már-már kiharcolták az Olimpiai részvételét. Ez gondolom mindent elárul.



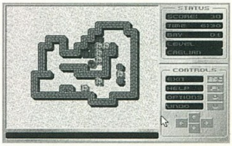
A nagy fejtörések után némi akció játék felfrissíti az embert. A Desert Strom Command épp erre készült. A kellemes több szintes gyilokban szinte minden harci járművel, fegyverrel felszerelkezve vezethetjük le energiánkat. Gyakorlási lehetőségünk a tank, scuds és a tomahawk pályákkal lehetséges.

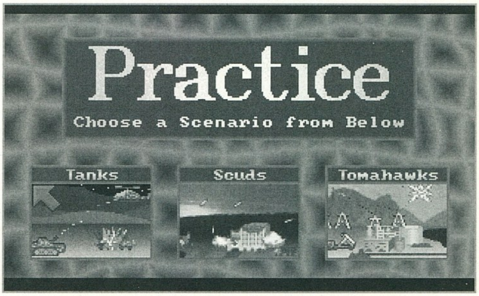
A szelídebb vérmérséklettel rendelkezőknek a Pickle Wars ajánlott. A program jórészt csak ügyességi részekből tevődik össze, némi akció mellett. Idő, pont és az elmaradhatatlan gyűjtögetés jellemzi a PW-t.

A logikai játékok szerelmesei nem panaszkodhatnak, három nagyon kellemes, élvezetes, bár nem éppen ismeretlen játékot találhatunk a CD-n. Tower of Kublai Khan játék nem más, mint a jól ismert Hanoi tornyai. Hogy mi is ez, remélem nem kell leírni.

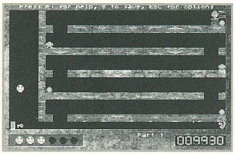


A másik logikai játék szintén nem új, ő lenne a Cargo Bay, alias Sokoban. A láda tologatós játékban a régi bevált fogások, logikai fejtörők várnak a türelmes emberekre. A program érdekessége, hogy több karakter közt is választhatunk, ők szimbolizálják a nehézségi szinteket.





Az utolsó logikai játék az Arcy 2 Trilogy. Stílusban leginkább a Boulderdashra hasonlít, s nagyon élvezetes. Célunk az összes aranykulcs összeszedése, ennyi s nem több. De hogy e tevékenység nem is olyan egyszerű, arra már a harmadik pályán ráébredünk. Nagyon sok fejtörés okozz egy-egy logikai séma, ok és okoz megfejtése. Ha mondjuk ezt itt lelököm – az ott arrébb gurul – ő onnan kijön – nekimegy, stb...

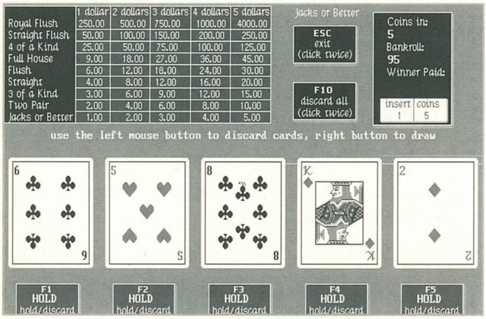


A blöffölés mesterei a Póker Galore-vel gyakorolhatják kedvenc foglalatosságukat. A Poker-ből sajnos kimaradtak a gyengébb nem képviselői (arra gondolsz Te is?).

Végére hagytam a Fastrack Racing anyagot, ami a maga nemében egyedülálló.

A Lotus... típusú autóverseny kivitelezése a hagyományos megoldásokra, elemekre alapszik. Gyorsaság, idő, üzemanyag és győzelem. Nagyon hangulatos játék, ami hagyja magát játszani.

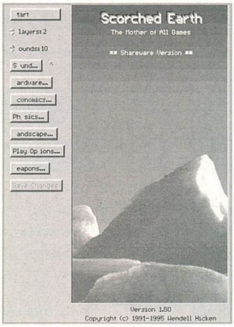
Ennyi lett volna az MVP CD ismertetése, de annyi még tartozik a témához, hogy azóta megjelent egy újabb válogatás. Az elfogadható áron kapható CD-hez az ECOBIT jóvoltából jutottunk.



SCORCH V1.5

- Ferenc! Maga megint nem figyel! Már megint játszik! – szólt a számítástechnika tanár, s elindult felém.

- Persze. Gondolhattam volna, újra a Scorch. Hányszor megmondtam – fordult az osztály felé.



- Játékot az iskolai gépekre nem szabad feltenni. – Majd újra felém fordulva rám mordult.

- Azonnal törölje le!

- De tanár úr... – kezdtem volna a kimagyarázkodást.

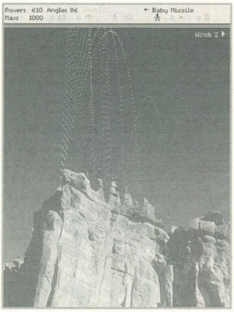
- Nem érdekel! Törölje le. – fojtotta belém a szót.

Mi közben töröltem a Scorch Tanks-ot, jól eső érzéssel gondoltam arra, hogy lemezen ott lapul a zsebembe, és amúgy is mit szórakozik ez itt velem.

Ez a kis történet így vagy úgy de sokaknak biztos ismerős, szerintem mindenkivel előfordult hasonló eset. A Scroch Tanks is egy tipikus iskolai játék (nem én mondtam!). Az újabb 1995. június 3. update-ben jó pár újdonsággal lepi meg a játékost, játékosokat (tanulót).

Új átdolgozott hátterek és felhők, 320x200-tól egészen 1024x767-ig terjedő felbontásig állítható. Új fegyver a lézer, shield a supermag. Joystick valamint Gravis Gamepad kezelés és a 2-10 játékos akár 1-1000 menetet, rundot is játszhat. Ez mán nem sömmi. Vajh hány számítástechnika órát lehet végigjátszani? Még belegondolni is rossz, vagy jó. A játék elkezdésénél érdemes hosszasan tanulmányozni a bal oldali menüsort, ugyanis ezekkel tudjuk beállítani, konfigurálni a játékot úgy, hogy az nekünk is tetsszen. Például kikapcsolni a hangot, elvégre óra van. Futtatásához min. 386, VGA, 2MB RAM, SB szükséges, regisztrációs díj 20$, míg a De Luxe verziónak 30$. (PC GURU lemez)

Wendell Hicken
P.O. Box 1215
Whittier, CA 90609-1215
http://tower.itis.com/scorch



Serverbubus (Angler)

MAGICS 1

Hogy nem haltak ki a profi programozók, arra jó példa ez a játék. A Magics egy 300K terjedelmű de három! játékot is tartalmazó program.

A három játék név szerint a Magics Ball, a Magics Cobra és a Magics Dia stílusra táblás, logikai és ügyességi játékok. A Shareware verzióban csak az első három szint kapott helyett a 99-ből, valamint egy editor ami mind három játék szerkesztésére alkalmas.

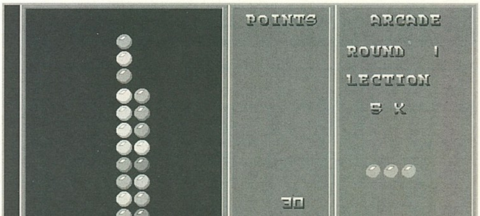
Magics Ball – fura játék, leginkább egy szín Tetrisre hasonlít, amit ügyességi elemekkel is megtűzdelték.

Magics Cobra – a Snake, azaz kukac növesztő cool játék.

Magics Dia – igazi szín Tetris, három forgatható színnel.

Jó ötlet, hogy a játékok sebessége több fokozatban is beállítható, s így akár 286-P100-as gépek esetén se jelent problémát a sebesség. A játékok 640x480-as, 16 színűek hangja pedig „only speaker" kategória. Hát kell ennél több? (PC GURU lemez)

Michael Vöing
Kettelerstr. 27
48485 Neuenkirchen



WANEK STUDIO

1088. Budapest, Kálvária tér 7.
Tel.: 134-0183, 269-9300/3092,
Fax: 269-9300/3101

H-P: 9-17

486 PCI:

486PCI alaplap (EIDE +), 4Mb RAM, Trident9000, 1.44Mb FDD, Baby/Mini torony, USA/HUN bill., PS 14" LR/NI SVGA color monitor.

	540Mb	850Mb	1Gb
DX2-80	101400	107000	111000
DX4-100	106700	112300	116300
Dx4-120	110600	116200	120200

(VLB kiépítés -5900!)

Pentium:

586 Intel ZAPPA (EIDE), 8Mb RAM, S3 PCI(1Mb/2Mb), 1.44Mb FDD, Baby/Mini torony, USA/HUN bill., PS 14" LR/NI SVGA color monitor.

	540Mb	850Mb	1Gb
P75	156700	162300	166300
P90	165200	170800	174800
P100	170200	175800	179800

Decemberi akciónk:
Multimédia kit:
- Panasonic x2 CD-ROM
- SB Pro comp. hangkártya

15500,-

Egy-két felár:

SB 16+IDE	: 12500	S3 Trio 64bit	: 13000
WD 16-DSP SB Pro comp.	: 7500	4Mb RAM	: 15500
Gravis Ultra Sound Max	: 22000	Intel DX4-100	: 3300(Cx DX4-hez)
Panasonic CD-ROM x2	: 9800	AMD DX4-100	: 1500(Cx DX4-hez)
Panasonic CD-ROM x4	: 19500	AMD DX4-120	: 4100(Cx DX4-hez)
Sony CD-ROM x4	: 21500	Targa LR/NI/MPRII/Green:	5300

Áraink az ÁFA-t nem, de 2+2 év garanciát tartalmazzák! Az árváltozás jogát fentartjuk.

PC CD

CLUB KoBaK

1944 ACROSS THE R.	9,450	HEXEN	9,550
3D LEMMINGS	9,650	LOADSTAR	7,680
3D PINBALL	6,370	MEGARACE,	
3D ULTRA PINBALL	5,900	BLOODNET	4,490
7TH GUEST	2,730	MISSION CRITICAL	8,990
11TH HOUR	9,990	MORTAL COIL	6,990
ACTUA SOCCER	8,570	MORTAL COMBAT 3	8,990
AIRPOWER	9,880	PANIC IN THE PARK	8,990
ALIEN ODYSSEY	8,990	PINBALL ILLUSION	6,990
ALIENS	8,670	REBEL ASSAULT 2	9,990
APACHE LONGBOW	5,860	ROAD WARRIOR	8,150
ASCENDANCY	8,990	SCREAMER	5,990
BATTLE ISLE 3	8,610	STARTREK: FINAL U.	9,990
CAESAR 2	7,680	STONEKEEP	9,990
COMMAND&CONQ.	8,390	SU-27 FLANKER	8,990
CYBERWAR	5,910	THE LAST DYNASTY	7,970
DARKER	7,940	WARCRAFT II.	8,990
DESTRUCTION D.	10,840	WEREWOLF VS. COM.	9,330
FATAL RACING	8,990	WING COMM. 4.	9,990
FREE WILLY 2	5,490	WITCHAVEN	7,980

A KÖZÖLT ÁRAK TARTALMAZZÁK AZ ÁFÁT!.
LEGYÉL NÁLUNK TAG! TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY!
LEMEZES ÚJSÁG! KÉTHAVONTA HÍRLEVÉL + ÁRLISTA!
NYITVA H-P : 9-18, SZ-V : 9-13.
1024.MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

Megrendelőlap

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐	CD GURU 96/1	990 Ft
☐	CD GURU 95/5	990 Ft
☐	CD GURU 95/4	990 Ft
☐	CD GURU 95/3	990 Ft
☐	CD GURU 95/2	990 Ft
☐	CD GURU 95/1	990 Ft
☐	ECTS CD	990 Ft
☐	DOOM FOREVER	1490 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Extra kedvezmények:

☐	CD GURU 95/1-2-3	2700 Ft
☐	ECTS CD + DOOM CD	2300 Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

☐ Előfizető vagyok, így igénybe veszem az ECTS CD és a DOOM FOREVER CD-re a kedvezményt!

Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 Bécsi út 34-36. I. em.
(a Kolossy téren, a buszvégállomásnál)
Tel.: 250-5200/123 Fax: 250-5200

- **Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed**
- **A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni**
- **CD írás rövid határidővel**

Újdonságaink:

Mortal Kombat 3, Warcraft 2, Pinball Illusion, Screamer, Wing Commander IV, The Dig, Rebel Assault 2, Tilt!

Hívj fel, a legújabb játékokkal, a legjobb árakkal várunk!

Virtual World

JURA APPLE CD SHOP

VI. ker. Podmaniczky u. 20.

CD lemezek
Mûsoros kazetták
Video kazetták
Adattárolók
PC & Mac CD-ROM
programok
Külföldi
számítástechnikai
újságok

Telefon: 112-6645, Fax: 112-0827
Hétfőtől - péntekig: 9:00 - 17:30 Szombaton: 10:00 - 13:00

MULTIMÉDIÁSOK FIGYELEM!

A KMO Művelődési Ház 1995. december 16-án (10.00-19.00) és17-én (10.00-18.00) kétnapos MULTIMÉDIÁS SZÁMÍTÁSTECHNIKAI (PC) VÁSÁRT rendez, melyre várjuk cégek és egyéni felhasználók jelentkezését, akik játék, oktató és felhasználói programjaikat szívesen felvonultatnák az érdeklődő - elsősorban teenager - korosztály és a szakmai közönség számára.

Jelentkezési határidő: 1995. november 30.

Címünk: KMO Művelődési Ház, 1191 Budapest, Teleki u. 50.

Telefon: 282-9837, 282-9826, telefax: 282-9752 (a Kőbánya-Kispesti METRÓ végállomástól 3 perc gyalog) **További infor-mációk ugyanitt Rácz Attilától.**

KMO

VIROG 2000 KFT

CD ARHIVÁLÁS

A 20% kedvezményt biztosító kupont az ajándékoldalon találod meg.

NE HAGYD KI EZT A LEHETŐSÉGET!!!

Cím: 1073 Budapest, Erzsébet krt. 44-46. Tel.: 117-8195

Amigások és PC-sek figyelem!

A Budatétényi Amiga és PC Klub december 28-án 9 órától 18 óráig Amiga és PC Karácsonyt rendez. *50 géphelyet tudunk biztosítani, géphelyfoglalás a helyszínen. Várjuk az Atari-sokat is. A rendezvény ideje alatt hardware és software vásár! Kitűnő parkolási lehetőség. Büfé lesz. A rendezvényt a GURU is támogatja, sőt az érdeklődőket jelenlétével is megtiszteli.*

Belépő: 50 Ft. Géphely: 200 Ft/nap (monitorbérlés nincs)

Cím: Budatétényi Művelődési Központ Budapest, XXII. Nagytétényi út 35.

PC GURU

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres. Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a 113-0114-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

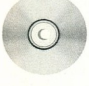
Céges hirdetésfelvétel ugyanitt.

Megnyílt a CD ROM

PC CD-ROM Shop!

Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok! 50 CD-ből 1-et féláron odaadunk! Mindenkit szeretettel várunk!

Címünk:
Budapest VI. ker., Teréz krt. 21. Oktogon Üzletház 29-es üzlet
Telefon: 269-0232/132
Vidékre csomagküldő szolgálat!



CD ÍRÁS

24 ÓRÁN BELÜL, KODAK-, TDK ALAPANYAGRA

– AT, SCSI HDD-ről, DAT-ról, CD-ről
– Winchester bérlés
– Audio CD írás

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK

Czakó Tamás
1077 Budapest, Almássy tér 18.,
Tel.: 322-6624, 06 (20) 356-193
Hétfő-Péntek: egész nap, Szombat-Vasárnap: Hívjon!

- Számítógép (PC) és nyomtató javítása, átalakítása, kiszállásos javítása
- Tápegységjavítás
- Szünetmentes áramforrások javítása
- Floppydrive-ok, CD drive-ok és winchesterek javítása
- Garancia megváltásos javítások

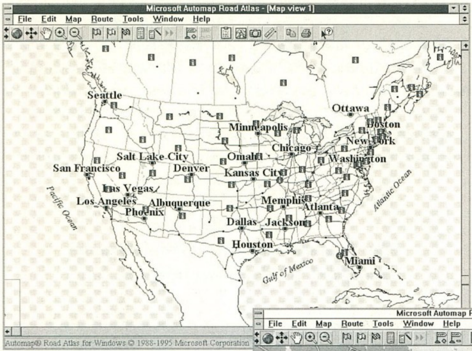
MONITORJAVÍTÁS
800 Ft+ÁFA-tól

Szükség esetén cserekészüléket biztosítunk!

PROFI 2000 PLUSZ

1047 Bp., Mildenberger u. 1/b.
☎ 180-4698
1054 Budapest, Báthori u. 19.
Megváltozott! ☎ **111-5456**

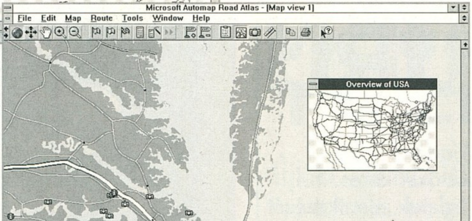
Microsoft oldalak



AUTOMAP ROAD ATLAS

Az autók megjelenésével és fokozottabb használatával valószínűleg egyidős az a probléma, hogy hogyan közelítsünk meg egy célt, állomást, úgy hogy a legoptimálisabb utat választjuk. Nos, a Microsoft terméke ezen próbál meg segíteni ebben a rohanó világban, méghozzá nagyon is egyedi és igen kultúrált módon. Sajnos a termékben csak Észak-Amerika szerepel, de gondolom előbb-utóbb meg fog jelenni egy Európai verzió is. Azon kívül hogy egy elég részletes autó térképet kapunk, természetesen mást is nyújt a program.

A legalapvetőbb szolgáltatása az, hogy egy tetszőlegesen kijelölt indulási állomás és a célállomás között megmutatja a legoptimálisabb haladási útvonalat. Természetesen közvetett megállókat is beiktathatunk, melyeket figyelembe vesz a program az útvonal kiválasztásánál. A kapott útvonalról teljesen részletes tervet kapunk, hiszen a program felsorolja az úttípusokat amiken haladni fogunk és feltünteti az összes haladási távolságot. Lehetnek persze extra igényeink is, mondjuk az, hogy meg szeretnénk tudni, milyen nevezetességek vagy éppen létesítmények (pl. repülőtér, busz állomás) mellett vezet el az utunk. Ez sem jelenthet akadályt, hiszen elég nagy a program adatbázisa. Egy ilyen fajta kigyűjtésnél persze limitet is adhatunk, hogy hány mérföldet vagyunk hajlandóak kitérni a megadott útról a nevezetesség kedvéért. Lehetőségünk van arra is, hogy kifejezetten a látnivalók kedvéért állítsuk össze az útvonalat.

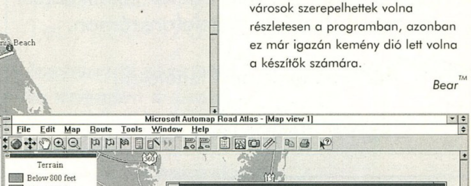


A program grafikai megvalósítása kimagaslónak mondható, nagy nagyításban mindenféle dolgot meg tud mutatni. Külön érdekes a domborzati viszonyok kijelzése, így a szédülősebbek el tudják kerülni a hegyeket. Hasznos dolog az utak sorszámának, valamint a főbb információs pontok kijelzése, mely nagyban megkönnyítheti a későbbi utazást. Külön érdekesség az, hogy az összes nevezetességről kaphatunk igen részletes információt, mely mindenféle dolgot tartalmaz a híres helyről.

Lehetőségünk van az időzónák, a földrajzi szélességek és hosszúságok, vagy akár a különböző tájtípusok kijelzésére is. Igencsak megnyerő volt a Road Atlas, valójában ennyi ismerkedéssel nem hiszem hogy teljesen megtudtam volna mindent a program szolgáltatásairól. Az egyetlen negatívum a programban a gyorsaság, helyesebben a lassúság volt. Néha bizony nagyon sokáig kellett várni, amíg a gép kirajzolta az összes kért dolgot a képernyőre. Persze azért kapunk némi segítséget a programtól, hiszen lehetőség van arra, hogy különböző Quick opciókkal gyorsítsunk a folyamatokon.

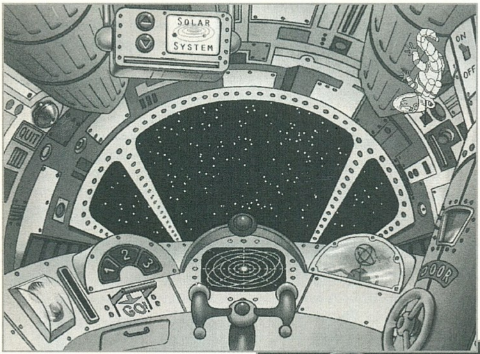
A felkínált adatbázis igencsak tekintélyes, hiszen nagyon sok érdekes és hasznos dolgot tudhatunk meg belőle. Nagyon tetszettek a program szolgáltatásai, valószínűsítem, hogy ha az USA-ban élnék és legalább annyit töltenék az autóban ülve mint egy átlag amerikai, akkor bizony én is előszeretettel használnám ezt a remek segédletet. Igazából még a nagyobb városok szerepelhettek volna részletesen a programban, azonban ez már igazán kemény dió lett volna a készítők számára.

Bear™



MAGIC SCHOOLBUS – EXPLORE THE SOLAR SYSTEM

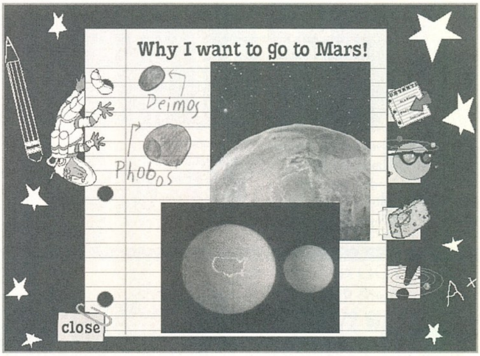
A Microsoft Home gyerekeknek szóló oktatósorozata a Magic Shoolbus. Ebben a sorozatban már jelent meg az emberi testről egy érdekes CD, melyről hasábjainkon is olvashattatok. A sorozat természetesen folyamatosan bővül, és



ha lehetőségünk adódik, akkor minden darabját be fogjuk mutatni, már ha kapunk belőle egyet tesztelésre. A mostani cikkben a „Varázslatos Iskolabusz"-szal bejárjuk a naprendszert.

Mivel e CD-t is alapvetően gyerekeknek készítették, ezért nekünk is vissza kell térnünk gondolatban gyermekkorunkba. Ha mindez sikerült, akkor kezdődhet az előadás. A program elindulása után egy kis movie nézése közben megismerkedhetünk a srácokkal. A busz megérkezik az iskola elé, és az osztályteremben találjuk magunkat.

Középen áll Ms. Frizzle (a továbbiakban Friz), ő a tanítónénink. Alul egy kis zöld lény fekszik, ő Liz. Liz tölti be a help szerepét, azaz bármikor rákattintva segítséget kapunk tőle. A bármikor ténylegesen értendő, hiszen Liz hűségesen követ minket mindenhová. Friz körül a gyerekeket láthatjuk. Az osztályterem tele van érdekes dolgokkal. Szinte bárhová is klikkelünk, mindig történik valami meglepő dolog. Ha kicsodálkoztuk magunkat, akkor a



terem falain levő képekre vessük inkább a figyelmünket. Minden képhez tartozik egy magyarázó oldal, ahol érdekes infokat tudhatunk meg valamelyik „osztálytársunk" tolmácsolásában. A magyarázó oldalon valahol mindig van egy csillag, amire ha rákattintunk, akkor előjön egy csillagemberke (néha nőnemű), és elkezd vicceket mesélni.

Az ablakon kinézve az iskola előtt várakozó sárga buszt láthatjuk. Ne

várakoztassuk tovább, hisz vár a kaland, hív az ismeretlen. Ha ráklikkelünk, akkor mindenki beszáll a buszba és elkezdődik a nagy naprendszernéző körút.

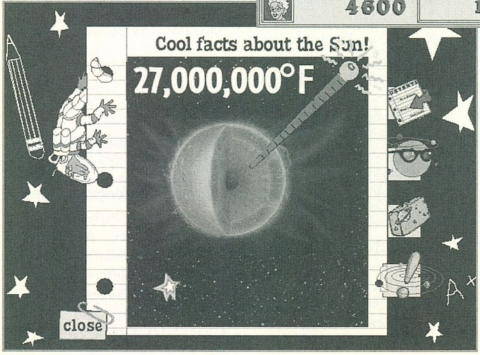
Ismerkedjünk meg az Űrbusz vezetőfülkéjével. Középen a kormány és a naprendszer bolygóinak képe kapott helyet. A bolygókra klikkelve tudjuk kiválasztani az úticélunkat. Az ablakon a kinti tájkép tárul elénk, mind utazáskor, mind a bolygók felszínén. Jelen pillanatban az iskola ismerős körvonalait látjuk. Bal kéz felé egy Start feliratú kallantyút találunk, evvel tudjuk elindítani a buszt a kijelölt úticél felé. Jobb oldalon egy villanykapcsolót és egy matrica-generátort találhatunk. Alatta pedig az ajtó van – ha egy bolygón vagyunk, akkor ki is mehetünk körülnézni. Az ablak felett található az információs komputer, amin keresztül ugyanazokat az infokat tudjuk elérni, mint amit az osztályteremben a képekre való klikkeléssel. A műszerfalon még található sok egyéb dolog is, pl. rádió, meg hasonlók. Egy dolgot nem említettem még, ez a Friz játékautomata, amely Friz tokenekkel működik. Ilyen tokeneket a bolygókon kaphatunk.

Tehát Start! A kijelölt úticél felé haladunk. Amikor megérkezünk, az Exit-re klikkelve kiszállhatunk a buszból. A következő képen a srácok állnak, rájuk klikkelve mindegyiküknek van némi hozzászólása a látottakhoz. A valamelyik felső vagy alsó sarokban megjelenő kis műhold emblémára kattintva egy platform-ugra-bugra játék következik, ahol csillagok meg egyéb extrák gyűjtögetése a cél. A sikeres teljesítés díja egy Friz token.

Azon a képen, ahol társainkat láthatjuk, mindig van egy könyv. Ha erre klikkelünk, akkor különféle játékok, és találgatósdik következnek. Ha meguntuk az „órát", akkor csak rá kell kattintanunk a csengőre.

Ennyi lett volna a program rövid bemutatása. Sajnos mindenre kiterjedő ismertetőt nem volt módomban készíteni, de egyébként sem lehet leírva visszaadni a látottakat, mert ezt meg kell nézni. Ha értékelni kellene, akkor csak annyit mondanék: profi munka. A program egyetlen apró hiányossága, hogy sajnos csak angolul tud.

SAKMAN



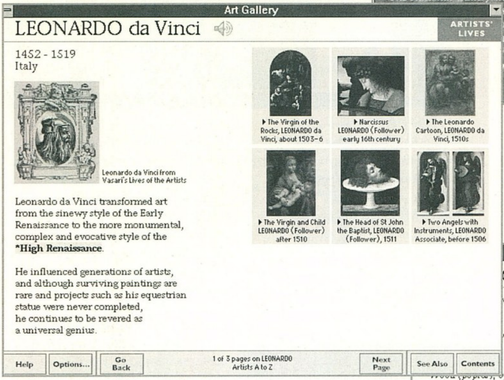
MICROSOFT ART GALLERY

A képzőművészet iránt érdeklődők valószínűleg nagyon fognak örülni a Microsoft CD-jének, hiszen tömény élvezetet jelent az ilyen érdeklődésű embereknek. A CD-n adatbázisát a londoni Nemzeti galéria biztosította, ami már eléggé szavatolja az igényes kivitelezést.

A CD több jól elkülöníthető részből áll, melyek a következők:

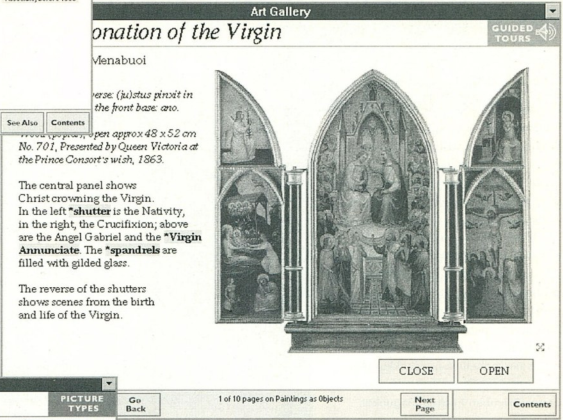
Artist's Lives

Körülbelül 100-150 neves művész adatait találhatjuk itt meg különböző elvek szerint csoportosítva. A művészek teljes életútját végigkíséri a CD és persze az életút különböző állomásai mellett láthatjuk a művész híres alkotásait is. Minden műalkotásnál egy rövid információs blokkot találunk a kép mellett, mely a legfontosabb információkat tartalmazza a képről. Néhány kép mellett a festmény alkotásának körülményeiről, illetve a művész gondolatait is olvashatjuk a műről. A műalkotások képét kinagyíthatjuk, sőt néha még meg is mozgathatjuk (például egy ajtós ikonkép esetén) a jobb szemlélődés érdekében.



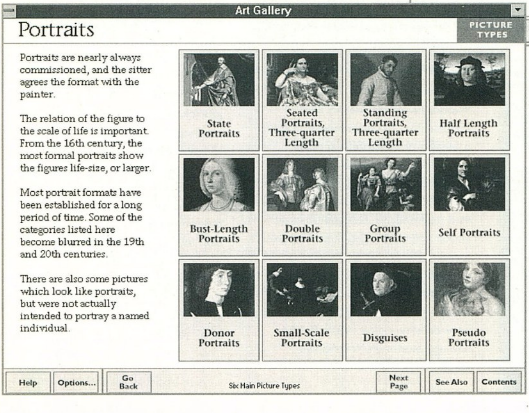
Historical Atlas

27 nagyobb korabeli város és körzet főbb művészeiről és a városban született alkotásokról találhatók itt információt. A város kiválasztása után egy rövid infot kapunk a város történetéről, mely után felsorolja a program az itt alkotott művészekről és alkotásaikról. Keresztreferencia hivatkozásokra is van lehetőségünk, itt is megtudhatunk mindent a művészekről.



Picture Types

Ha kifejezetten egy művészeti ág iránt érdeklődünk, akkor itt konkrétan ki tudjuk választani, a következők közül a kívánt típust: Religious Imagery, narrative Allegory and the Nude, Portraits, Everyday life, Views, Still Life. Mindegyik típusban több alszekció is található mellyel még pontosabban behatárolhatjuk a kívánt típust.



General Reference

Összefoglaló táblázatot kapunk itt témakörökről, illetve a alkotókról. A táblázatból sokkal könnyebben ki tudjuk választani a számunkra érdekes témát.

Nagyon kellemes alkotás volt az Art Gallery, a közölt képek és írások minősége nagyon jónak mondható, valószínűleg minden igényt kielégít. Érdekes dolog volt kalandozni a galéria képei között, egy kis túlzással azt is mondhatjuk, hogy majdnem teljesen pótolja a valóságot, a képtár látogatását. Mindenkinek ajánlom a CD, bár eléggé jó angol tudás, és persze érdeklődési kedv kell a CD használatához.

Bear™

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a programokat a Microsoft biztosította.
Szoftverinformáció:
1075 Budapest,
Madách Imre u. 13-14.
Tel.: 2MS-INFO, 267-4636

Computer Books

Szakkönyvek a karácsonyfa alá

Nem telik el hónap, hogy ne jelenne meg egy-egy újabb könyv a Computer Books-tól. A karácsonyi kínálat persze még korántsem teljes, hiszen addig még jelenhet meg újabb szakkönyv a kiadótól. Addig is nézzük a mostani kínálatban szereplő könyveket.

MINDENKINEK A PC-RŐL

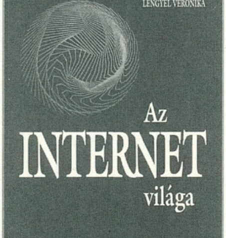
A könyv immár negyedik kiadásánál tart, és jelentősen bővült mind oldalszámban, mind témákban is. A kiadvány felépítése és témái

olyan átfogó ismeretanyagot tartalmaznak alapszinten, amit minden magára valamit is adó kezdő – vagy haladó – PC-tulajdonos kötelező ismeretként könyvelhet el. A könyv a PC-k általános felépítésének ismertetése mellett tartalmazza a számítógépes hálózatok megismeréséhez nélkülözhetetlen információkat is. E mellett számos ismert „alap" programmal – felhasználással – is foglalkozik. Ezek között szerepel természetesen a DOS és a Windows, valamint a Norton Commander és Editor. A továbbiakban megismertet a Word, az Excel és a QuattroPro Windows-os változataival. A könyv vége felé megismerkedhetünk az adattömörítés alapvető szabályaival (az ARJ és PKZip programcsomagok példáin keresztül), legvégül pedig a víruskereséssel kapcsolatos információkkal és a Scan programcsomag használatával, szolgáltatásaival.

Lengyel Veronika:

AZ INTERNET VILÁGA

A könyv napjaink egyik legdinamikusabban fejlődő számítógépes témája, a nemzetközi számítógépes hálózatok ismertetésével foglalkozik. Pontosabban csak az egyik – talán legismertebb – hálózattal, az Internet-tel. Mi is az az Internet, hogyan épül fel, miként lehetünk a népes előfizetői tábor tagjai?? Ilyen és hasonló témákkal foglalkozik e vaskos kiadvány. A szerző a könyv első részében a kommunikációs protokollokkal és az elektronikus levelezéssel foglalkozik. Ezek után az Usenet News és a Telnet kerül terítékre, majd néhány gyakorlati fejezet következik – FTP, Gopher, Wais. Legvégül a World Wide Web-ről



(WWW) kapunk némi áttekintést. A témával komolyabban foglalkozni kívánók a Függelékben találhatnak gyakorlati tudnivalókat az Internet csatlakozással kapcsolatban.

Gyarmati István
Horváth Sándor
Kiss Zoltán
Kuzmina Jekatyerina
Lebovitsné Dr. Kálmán Éva
Savanya Erzsébet
Dr. Tamás Péter
Tóth Bertalan:

WINDOWS '95 FELHASZNÁLÓKNAK

A Microsoft új operációs rendszere rövid idő alatt elterjedt. A könyv a régi Windows-tól felépítésében és szolgáltatásaiban is jelentősen különböző operációs rendszer teljes ismertetése mintegy 550 oldalon. A bevezető szavait idézve a felhasználók – és hozzá tenném, a leendő felhasználók –

népes tábora egy sor kérdésre keres kielégítő választ. Azt hiszem e könyv minden olyan kérdésre választ ad, ami a Windows '95 használatával kapcsolatban felmerülhet. A kiadvány az alapvető ismertetéssel kezdi, majd megismertet a Win '95 felhasználói felületével, és az összes szolgáltatásával, sőt segítséget nyújt az installálással kapcsolatban is. A könyvben helyet kapott még a Win '95 programcsomaghoz járó Microsoft Plus! ismertetése is.

Tóth Dezső:

OS/2 WARP FELHASZNÁLÓI ISMERETEK

Az OS/2 az IBM saját fejlesztésű, grafikus felületű operációs rendszereként látta meg a napvilágot – a Windows vetélytársaként.

A legújabb verzió – a 3.0-ás – idén jelent meg, és a WARP nevet kapta. A könyvből megtudhatjuk, hogy milyen szolgáltatásokat nyújt ez az operációs rendszer, és megismerkedhetünk az alapvető felépítésével. A kiadványban a rendszert telepíteni vágyó felhasználó hasznos installálási, és beállítási információkat olvashat, és az alapvető szolgáltatások ismertetése is helyet kapott.

SAKMAN

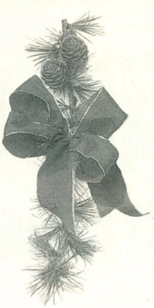
PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a könyveket a Computer Books Kiadói Kft. biztosította.

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 175-1564

Hardver hírek

E havi újdonságok



MEGHALT A P6, ÉLJEN A PENTIUM PRO

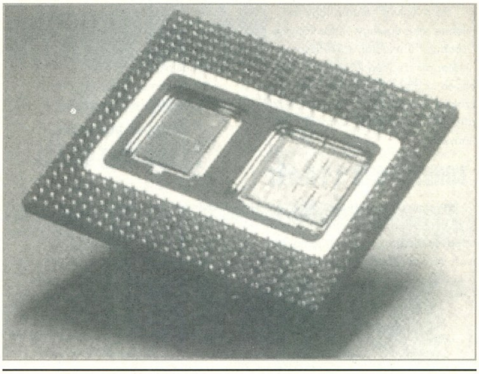
Az Intel eddig P6 néven futó projektjét átnevezte. Az új processzor Pentium Pro néven fog kijönni az év végén, és 133 illetve 150 MHz-en fog ketyegni.

Ezt a project indítása óta az új generációs 32-bites szoftverek futtatására tervezték, melyekkel egy Pentium teljesítményének kétszeresét nyújtja. Hogy a chip-en helyet takarítson meg, az Intel nem építette bele azokat az áramköröket, melyek a 16-bites utasítások gyorsításáért felelősek, és a legtöbb DOS-os és WINDOWS-os alkalmazásra jellemzőek. Így a 16-bites szoftvereket nem futtatja gyorsabban egy mezei Pentiumnál.

Még WIN95 alatt sem tudjuk igazán kihasználni a processzor előnyeit, mivel a WIN95-ben is található egy jó nagy adag 16-bites utasítás-kód. Az Intel a szoftverek gyorsabb fejlődésével számolt, mikor 1990-ben elkezdte a Pentium és a P6 fejlesztését. Azt feltételezték, hogy 1995-re már túlnyomórészt 32-bites szoftverek lesznek a piacon, ezért a processzort 32-bites utasítások gyorsítására tervezték.

Így a Pentium Pro a UNIX-hoz, WINDOWS NT-hez és server alkalmazásokhoz megfelelő választás. Szerintük 1997-re jön el igazán a Pentium Pro ideje, mert akkorra már ténylegesen a 32-bites alkalmazások lesznek az egyeduralkodók, és így addigra az átlagos felhasználó számára is érdekes lehet majd.

Az Intel tervezi ezenkívül, hogy Pentium tulajdonosok számára készít Overdrive processzorokat. Most érdekes utat kezdett az Intel, mert processzora jóval fejlettebb mint a szoftverek, így úgymond azoknak fel kell nőni hozzá.

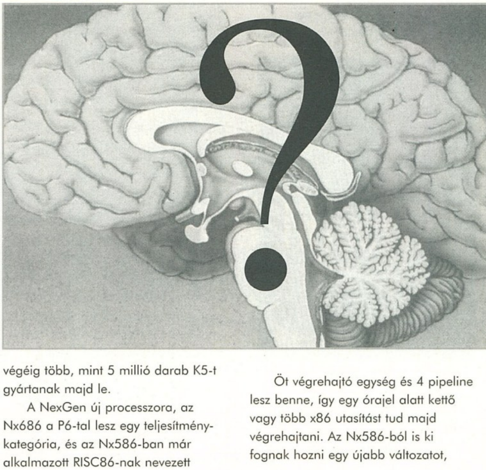


AMD, NEXGEN, CYRIX, AVAGY A KONKURENCIA

Az előző témához tartozik, hogy körvonalazódik az Intel konkurenciája a Pentiumok terén.

Az AMD felvásárolta a Nexgen-t, hogy így közösen erősebb piaci helyzetben legyenek az Intel-lel szemben. Az AMD sokkal rövidebb tesztelési fázist tervezett, így csúszik a K5 jelzésű chip-jük megjelenése. Már ez év végére tervezték, hogy kijönnek a 100, illetve 120 MHz-es változattal, azonban ebben az évben már csak a 75 MHz-es chip-ek gyártását tudják elindítani, és abból is csak néhány ezer darabot gyártanak le.

Jövőre, év elején indítják az új, a HP-vel közösen fejlesztett, már 0.35 micron-os technológiával készülő K5 gyártását a Texas-ban újonnan épült üzemükben. Állításuk szerint jövő év végéig több, mint 5 millió darab K5-t gyártanak majd le.



A NexGen új processzora, az Nx686 a P6-tal lesz egy teljesítmény-kategória, és az Nx586-ban már alkalmazott RISC86-nak nevezett technológiára épít. Ez a bonyolult x86 programok utasításait alakítja át RISC utasításokká, melyeket nagy sebességgel tud végrehajtani.

Öt végrehajtó egység és 4 pipeline lesz benne, így egy órajel alatt kettő vagy több x86 utasítást tud majd végrehajtani. Az Nx586-ból is ki fognak hozni egy újabb változatot, mely már tartalmazni fogja a kooprocesszort.

A Cyrix sem tétlenkedik természetesen. Miután kihozta az 5x85-ra keresztelt processzorát, most a magasabb kategória felé törekszik. Hamarosan kijön az első M1 alapú chippel, a 6x86-100-zal, majd az M1rx-120-szal. A 6x86-100 igen nagyméretű, így valószínűleg nem fognak belőle nagy szériát gyártani, inkább az M1rx-et fogják nyomni, azt is főleg jövő év elejétől. A később kihozandó 133 MHz-es változat teljesítménye magasabb lesz mint a 167 MHz-es Pentium-é, míg a 150 MHz-es változat a 180 MHz-es Pentium-ot fogja verni a tervek szerint. Ezek a klónok már csak azért is érdekesek, hiszen fent említettem, hogy a Pentium Pro nem gyorsítja jobban a 16-bites alkalmazásokat egy Pentiumnál. Ezeknél majd meglátjuk, mi ezen a téren az ábra.

3D BLASTER, A CREATIVE LABS 3D GYORSÍTÓJA

A Creative Labs, mint láthattuk már eddig is nem csak hangkártyák gyártására képes. VideoBlaster, PhoneBlaster, 3DO Blaster. Mind-mind egyéb területekkel foglalkoznak. Most pedig kihozták a 3DBlaster-t. Mi is ez?

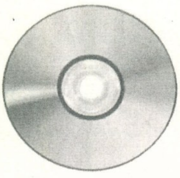
A nevének megfelelően egy 3D grafikus gyorsító. Ha információim nem csalnak, akkor a korábban a hírekben egyszer már bemutatott Glint chip található rajta. Ennek lesz a feladata, hogy levegye a processzor hátáról azt a sok gondot, amit a 3D megjelenítéshez szükséges különböző technikák (texture map, árnyék, fények, Phong-árnyékolás) számításai jelentenek.

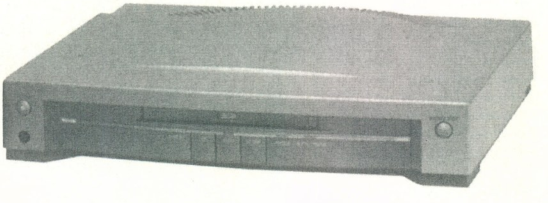
A Creative Labs a Microsoft-tal közösen fejlesztette a kártyát, így WIN95 alá lett optimalizálva. A WINDOWS 95-be beépítettek egy programozói hívás-készletet Direct 3D néven. Ez elég gyors, azonban nem túl kényelmes benne programozni, ezért hozták létre a Reality Lab nevű programozói interface-t. Ez sokkal rugalmasabb és arra tervezték, hogy látványos effekteket is létre lehessen hozni: így a spec konzolos (pl. Playstation) játékok is átírhatók legyenek a grafikai részletesség és a sebesség elvesztése nélkül.

Az ezt használó játékokat és alkalmazásokat automatikusan gyorsítani fogja a 3D Blaster. A kártya tehát a következőkre képes: 640x480, 65535 szín felbontás mellett 200000 háromszög megjelenítésére. Másodpercenként 25 millió pixelt tud kirajzolni a képernyőre. Képes perspective mapping, antialiase, texture mapping, köd, alfa és egyéb effektek használata mellett valós idejű, 30 frame/sec megjelenítésre.

Plug'n'Play kompatibilis és DOS, WINDOWS, illetve WIN95 Drivert adnak hozzá. Egy ilyen kártyánál fontos, hogy milyen játékokat adnak hozzá, és lesz-e rá fejlesztés. A kártya mellé a dobozba a Flight Unlimited, a Magic Carpet Plus, Nascar Racing és még néhány apróbb játék kerül.

A fejlesztők közül eddig a Bullfrog, GameTek, Infogrames, Interplay, Ocean, Mindscape, Papyrus, Microsoft és Virgin neve ismert. Ami még fontos, hogy a következő 3D API-kat támogatja: RealityLab, Criterion Renderware, Argonaut BRender és 3DR. Ami érdekesség, hogy a kártya Vesa Local buszos, az ismertető alapján.





ENHANCED CD SZABVÁNYOK

Az előző számban már írtunk a Sony/Philips/3M és a Toshiba körül alakuló konzorcium közötti, a jövőbeli CD-szabványért folyó háborúról.

Most már kezdenek jobban körvonalazódni a dolgok, és sikerült találnom képet a két tervezett lejátszóról is. A lejátszók megjelentetését jövő év közepére tervezi mindkét csoport. Az MMCD-k egyoldalas egy-, illetve kétrétegű lemezek lesznek. Az új berendezések le tudják majd így játszani az eddigi bármelyik korábbi CD-szabvány szerinti lemezt.

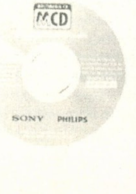
A felhasználási területekként a digitális video-lemez, nagy adatátvitelt igénylő CD-ROM-os játékok, nagy kapacitású CD-ROM és Super-Audio-CD jönnek szóba. Audio téren is érdekes dolgokat terveznek: Dolby Surround hang, többcsatornás hang,...

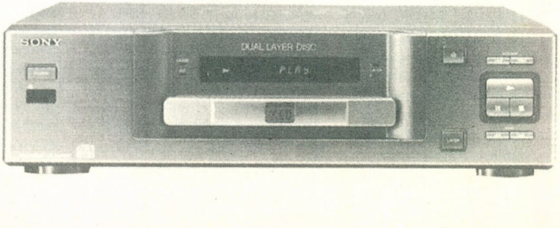
Az eddig e szabványhoz elkötelezett cégek névsora elég meggyőző: pl. a PC CD-lejátszókat gyártók közül az Acer, Alps, Aztech, Mitsumi, Ricoh, Teac és Wearnes; ezenkívül az amerikai Gateway 2000, Aiwa, Bang & Olufsen, Grundig, Magnavox, Marantz, Nokia és JVC. Kevert formátumok is meg fognak jelenni: zene és video együtt, játékfilm+soundtrack, játékfilm és a CD-ROM játék hozzá, video+multimédia katalógus,...

Az SD-ből 6 féle változat készül: SD-5 – egyoldalas, egyrétegű lemez, így 5 Giga tárolására képes, SD-10 – egyrétegű, két oldalas lemez, mely 10 Giga tárolására képes, SD-9 – kétrétegű, egyoldalas lemez, mely 9 Gigát tud eltárolni; SD-18 – kétrétegű, két oldalas lemez 18 Giga kapacitással; SD-R – egyszer írható, két oldalas lemez 8 Giga tárolókapacitással; és végül SD-RAM – újraírható, két oldalas lemez 5.2 Giga kapacitással.

Az egyezkedés még folyik a két csoportosulás között. Szeretnék elérni, hogy jövőre egy egységes szabványként jelenjenek meg az új lemezek és lejátszók.

Charlie

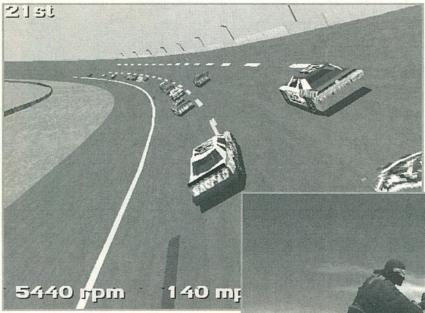


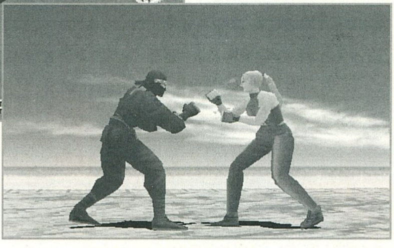


Diamond Edge

Part 2: Software

Az elmúlt számban bemutattuk a cég által előzetesen elküldött rengeteg információs anyag alapján, hogy mi is várható az új kártyától. Azóta első lépésként megérkezett négy mintadarab (két VRAM-os és két DRAM-os változat).





Az első csomagban bár még nem volt benne az ígért Virtua Fighter Remix, de kb. egy hétre rá az is megérkezett. A megérkezéskor mindenki azonnal bontani kezdte a kártyák csomagolását, és már indította is volna az első játékot. Természetesen ez elsőre nem igazán sikerült – így szokott lenni ez általában a legtöbb PC-s bővítőkártyánál.

De nem tudott kifogni sokáig a kipróbálni vágyók lelkesedésén, és kb. egy órán belül abszolút működőképes volt. Az igazi teljesítményének teszteléséhez fel kellett még tenni egy Windows 95-öt, mert a kártyát alapvetően ez a rendszer alá tervezték. Eleinte a hozzá adott, felspécizett Nascar Challenge-el lehetett csak gyorsítását tesztelni. Ez 640x480 felbontásban, teljes részletesség mellett gond nélkül ment (az eredeti sima DOS-os változat elég tetű volt SVGA üzemmódban).

A kártya DOS alatti teljesítményét nehéz mérni, mert a Landmark és a 3D-Bench irreálisan alacsony adatokat mért, míg ha az ember megnézett DOS alatt egy nagy számolásigényű játékot (pl. Doom), az igen jól ment rajta.

A kártyához az első CD-n adott software-ek is elég kulturáltak. Egy hozzáadott program segítségével, teljes képernyőn képes a kártya MPEG-lejátszásra. Természetesen mint minden modernebb hangkártyához ehhez is mellékeltek egy multimédia lejátszó-pultot (mixer, kényelmes CD-lejátszó, wav-lejátszó, midi-lejátszó, ...).

A kártya teljesítményével kapcsolatos első kételyeket a kicsit később megérkező Virtua Fighter Remix oszlatta el. Win95 alatt 640x480 65000 szín felbontás mellett 30 frame/sec-kel megy egy Pentium 100-on, de a jóval gyengébb Pentium 75-ön is 25 és 30 Frame/sec közötti sebességgel kavar.

A figurák gyönyörű textúrákkal lettek beborítva, melyet árnyékol is a program, és emellett megy nagy sebességgel. Szerintem fantasztikus lesz, ha sok ilyen játékot készítenek még rá. A játékok billentyűzetről vagy a két hozzá kapcsolható Sega Saturn paddal irányíthatóak. A játék zenéjét a kártyán lévő DSP-alapú hangrész biztosítja. Pénz-takarékossági okokból az 1 MB-os hangmintakészletet a PC saját RAM-jába tölti fel. A játék zenéje és effektjei igen meggyőzően és élethűen szólnak – érdemes a kártya hangját mind a játékkal, mind MIDI-file-ok meghallgatásával tesztelni.

Egyszerre maximum 32 darab csatornán képes 16 bites hangot kiadni. Már ez a néhány program is (főleg a Virtua Fighter Remix) elég meggyőző a kártyán, de még rengeteg játék van készülőben. Ezek közül eddig a következők ismertek: az Electronic arts megjelenteti a US Navy Fighters speciális NV1-alapú változatát. A SEGA nem akar leállni a játékok fejlesztésével, minden sikeresebb Saturn-játékát át akarja íratni NV1-re.

A kártya végleges változatához már adják a Panzer Dragoon nevű sárkányos repülős játékot (ez a SEGA eddigi egyik legnagyobb sikere Saturnon). Későbbre ígérték a Daytona és a többi ismert játék átiratainak megjelentetését is. Remélhetőleg a SEGA Rally is átírásra fog kerülni. A Crystal Dinamics a 3D Baseball-lal debütál NV1-re. A Papyrus Design a már említett Nascar spec verziója mellett előreláthatólag a hamarosan megjelenő 2. részt is kihozza NVidiára.

A Domark-tól az Absolut Zero Edge-alapú változatát a kártyához fogják szintén ingyen adni (Ennek a programnak egy korai demójáról már olvashattatok a CD GURU egy korábbi zámában. Remélhetőleg kihasználják teljesen a kártya adta lehetőséget, és így kiküszöbölik majd a demo csigalassúságát.) A Martin Hash Inc átkonvertálja a kártyára az idehaza nem túl ismert, Hash's Animation Master című programot.

Ez PC-n az egyik legjobb 3D karakter-animációs program. A Sonic Foundry, mely már itthon is kezd ismert lenni igen profi, SoundForge nevű hangmintaszerkesztő programjával, szintén ki kívánja használni a kártyán lévő 350 MIPS-es audio-rendszert. Szerintük így nagyon komplex hangminták, effektek és zenék hozhatók majd létre az EDGE-vel. Mindehhez csak a kártyára és a SoundForge speciális NV1-es verziójára lesz szükségünk ígéretük szerint.

A kártyát alapvetően Windows 95 alatti optimális működésre tervezték, de azért ügyeltek arra is, hogy DOS alatt se haljunk meg vele. A hangrészt DOS alatt a programok Sound Canvas vagy General Midi egységként ismerik fel; ehhez egy apró programot kell csak elindítani, mely a GM hangmintakészletet feltölti a PC RAM-jába. Más hangkártyákkal képes párhuzamosan működni (a DOOM-ban pl. az EDGE-ről szólt a zene és Gravis-ról az effektek – elég kellemes volt.

Charlie

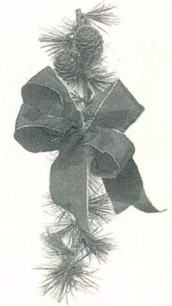
PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 118-1595

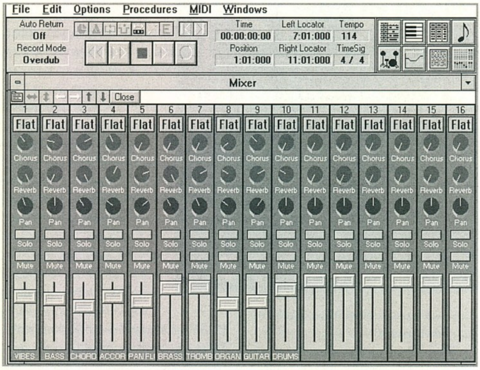
GUS

Zenélési lehetőségek



Az előző számban a Sound Forge hangminta-szerkesztő programot mutattuk be. Ebben a hónapban a két program (Trax és Forge) közös felhasználási lehetőségeiről, és egy másik szekvenszer programról, a Procyon-ról lesz szó.

Azt hiszem aki zenélget egy ideje az Ultrasound-dal, egy idő után kevésnek tartja a maximum 32 hangos polifóniát, és a 16 sávot. Például ha egy ritmus elfoglal 7-9 sávot, mellé elég kevés féle hangszer fér be. Ezen lehet segíteni, ha a dobokból loop-ot készítünk. A Forge-ban, miután beállítottuk a legjobb hangminőséget (44 KHz, 16 bit, Mono-Stereo), a Mixerben állítsunk

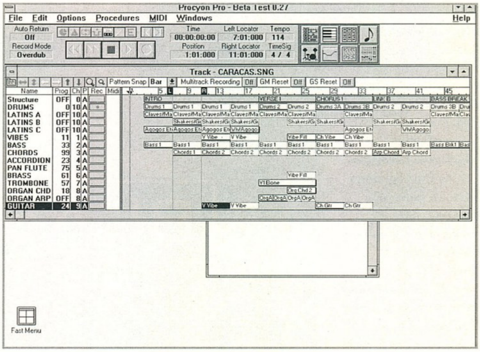


mindent 0-ra (így elkerülhető a recsegés).

Ezután csak klikkeljünk a Record gombra, azon belül is a Record gombra, és a Trax-be átlépve már mehet is a felvétel. A Record képernyőn érdemes bekapcsolni a Monitor View-t. Ez mutatja a jelszintet. (Ha nagyon sűrűn van a piros és a zöld mezőben, akkor valamit még lejjebb kell venni a Mixerben.) Most ha kész a felvétel, klikkeljünk a Stop-ra (!) és lépjünk ki a Record menüből. Vágjuk meg a mintát, hogy pontos legyen a loop. (A vége lehetőleg a 0 szintre illeszkedjen, hogy ne kattanjon minden lejátszás után egy nagyot a hangfal – ez senkinek se jó.) A hangmintán belüli kattogásokat a Tool menüben, a Search almenüt kiválasztva, majd a Find Clipping-re klikkelve találhatjuk meg (saját magunknak kell kijavítani – átrajzolni).

Ezután a Process menüben a Volume-mal növeljük a lehető legmagasabbra a hangerőt, viszont figyeljünk oda, mert túlságos növelés után a hullám „kilóg" az ablakból – ilyenkor torzít a hang. Erre azért van szükség, mert akármilyen módon alakítjuk át a wav-ot, mindenképpen lesz minőségromlás – így hangerő csökkenés is. A különbség az átalakítási módszerek közt, hogy a Convert-tel csinált patch, a billentyű-leütés után „végigmegy", míg a Patchmaker-res patch addig szól, amíg lenyomva tartjuk a billentyűt. Másik mód a hangmegtakarításra, ha dob-bankot csinálunk a dob hangmintáinkból.

Ennek a lényege, hogy miután a Patchmaker-ben a használandó patcheinket a zongorabillentyűzet egy-egy hangjára toltuk össze (mármint minden patch csak egy



zongorabillentyű leütésekor szólal meg), majd a Bank-managerben Drum Bank-ot csinálunk belőlük. Így rengeteg hangot tehetünk be egy billentyűzetre, és ezeket egy sávon használhatjuk. Így a dobszólam feljátszása is sokkal egyszerűbb.

És most nézzük a Procyon-t. Ez a program, a Trax-hez hasonlóan nem tölti fel a hangokat, így nem csak General Midi-hez használható. Az elindításban a különbség, hogy a Trax-nél a szekvenszert kell előbb indítani, míg itt épp fordítva. Ez persze lehet, hogy csak nálunk van így, de mindenesetre azért érdekes. A Procyon-nak van egy nagy előnye a Trax-szel szemben. Mégpedig az, hogy felvétel közben a hangerőt és a hang-panorámát is állítgathatjuk tolókák segítségével – ami rengeteget dobhat az eredeti verzión. Például sokkal jobban szól egy dal, ha egészségesen el van osztva a két hangfal között, mintha csak úgy be van vágva minden hangszer középre. Az egyik eredménye a szólamok jobb kivehetősége, míg a másik pedig sokszor csak zajt eredményez (meg például milyen jól szól, ha egy hosszabb effekt „átmegy" a jobb fülünkből a bal fülünkig).

Ezek irányítására egy hatalmas keverőpult áll a rendelkezésünkre. Ha lenne a kártyán Chorus és Reverb, azt is tudnánk innen csavargatni. Egyébként a program a többi funkciót is tudja, amit a Trax, csak kissé átláthatatlanabbul van megcsinálva. Mondjuk nekem jó pár órát jelentene átállni erre a programra. Lehet, hogy ezzel kellett volna kezdeni? Szerintem egyébként a szekvenszereket is érdemes együtt használni. Ha valakit érdekelne a Procyon, a következő CD GURUn rajta lesz a használható demo-ja, és a következő számtól egy részletesebb bemutatás következik. Ha bárkinek bármiféle kérdése van, esetleg szeretne hozzáfűzni valamit, a levelét a GURU címére, Charlie jeligére küldje.

Andrej

SoundBlaster32

Creative Labs

SA Creative Labs az AWE32 és az AWE32 Value (afféle light verzió) megjelentetése után most egy újabb kártyával jött ki a piacra, a Sound Blaster 32-vel. Ez egy sima ISA-buszos hangkártya. Mik az újítások rajta?

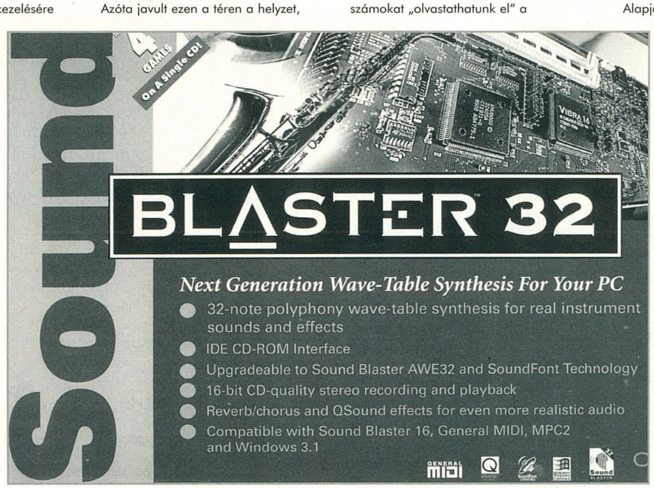
A CD-ROM interface most már IDE-buszos CD-lejátszók kezelésére képes. A kártyán található hangkeltő továbbra is az AWE 32-ről megismert EMU-8000-es chip és egy OPL-3-as, a kompatibilitás megőrzése érdekében...

Az EMU egyszerre max. 16 csatornán keresztül, max. 32 hangot tud egyszerre megszólaltani. A General Midi hangkészlet 1 MByte ROM-ban foglal helyet. 128 hangot és tíz dobkészletet tartalmaz. A kártyán nincsen alaphelyzetben RAM, csak két 36-bites SIMM-foglalat.

Ha ezeket megtöltjük (maximum 28 Megáig) memória-modulokkal, akkor a kártya kompatibilis lesz az EMU SoundFont rendszerével, az AWE32 hangfeltöltésével és effekteket is tudunk majd rajta használni. Az SB32-n már nincs Wave-blaster kompatibilis csatoló, így kizárólag a rajta lévő EMU-8000 hangjára tudunk hagyatkozni – később már nem bővíthetjük tovább pl. a Sound Canvas bővítőkártyával. A rajta levő programozható effekt-processzor is szintén ismert az AWE 32-ről.

A vele létrehozható effektek a következők: Q-Sound, Reverb, Chorus, valós idejű panning. Ezek az effektek a rajta lévő OPL-3-as kimenetére is rákapcsolhatók, így a csak Blaster Pro-ként működő játékok hangja is sokkal teltebb lesz az ő révén. A rajta lévő Midi-interface Sound Blaster és az MPU-401 UART móddal kompatibilis.

Az AWE32 megjelenésekor még nem volt software, mely a benne rejlő lehetőségeket kihasználta volna. Azóta javult ezen a téren a helyzet,



hiszen jó néhány Shareware és kommerciális alkalmazás is megjelent már rá (hangminta-szerkesztők pl.). Mivel e kártya RAM-mal megpakolva AWE32-kompatibilis, ezért ezen szoftverek ekkor már az SB32-vel is használhatóak. A hozzá mellékelt demo CD (CD Sampler Ver.2) most már jóval igényesebben kivitelezett zenéket tartalmaz, így jobban eléri kedvcsináló célját. A mellékelt szoftverek száma továbbra sem csökkent, és nagyjából most is ugyanazokat a programokat adják hozzá: Creative Ensemble – PC-s zene és hanglejátszó deck.

A Creative Soundo'Le segítségével linking és embedding eljárással hangokat fűzhetünk bármely Windows-os alkalmazáshoz. A Creative Mosaic célját már neve is mutatja. Creative Textassistant: egy Windows-os beszédszintetizáló szoftver, mellyel szövegeket és számokat „olvastathatunk el" a kártyával, ezzel is ellenőrizve a beírt anyag helyességét.

Végül Creative WaveStudio 2.0, mely egy standard Windows-os hangminta-szerkesztő. A Sound Blaster 32 egy még olcsóbb kivitelű AWE32-utód, mely a hangmintaszerkesztő lehetőségek és a CD-ROM-interface terén észlelhető eltérések kivételével, elődjéhez hasonló szolgáltatásokat nyújt.

Itt azt a stratégiát követték, hogy minden „úgymond extra" külön vásárolható meg, így nyitásként a szűkebb pénztárcájúak is meg tudják vásárolni. A hangja, hangzása ennek megfelelően General Midi alatt az AWE32-ével nagyjából megegyezik. Mi a Creative Labs kártyák előnye, hogy a Creative Labs is azon kevés cég közé tartozik, melyhez megjelentetésekor vagy utána hamarosan megjelenik a Win95 driver is.

Alapjában véve az SB32 jó választás főleg játékosok számára, mivel teljes kompatibilitást ígér továbbra is. A zenészek számára azért nem ilyen egyértelmű a választás, mert náluk a kártya árába már vételkor célszerű némi RAM-ot is beleszámolni és a WaveBlaster kompatibilis bővítőhely elhagyása kicsit talán leszűkíti a kártya jövőre való felkészítettségét. Egyre jobb ún. DaughterBoard-ok jelentek meg a piacon.

A Roland GM és GS bővítői mellett egyre jobb GS és XG szabványú modulokat lehet lassan vásárolni. Azt rárakva pedig drasztikusan növelhető a GM zene minősége, hiszen e hang-modulok 1 MByte helyett 2 vagy még több MByte ROM-ban tárolják el a hangkészletet. Tehát egy jó általános célú kártya az átlagfelhasználó igényeihez.

Charlie

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a GrafiX SHS Kft. biztosította.

1106 Budapest, Jászberényi út 72. Tel./fax.: 262-5243

PCM 20 radio

A miroSOUND sorozat legnagyobbja

Az előző néhány számban a Míro legújabb fejlesztésű videokártyáit és hangkártyáit mutattuk be. A bemutatás korántsem volt teljes, hiszen a hangkártya sorozatból kimaradt a „legnagyobb" Míro hangkártya, a miroSOUND PCM20 radio.

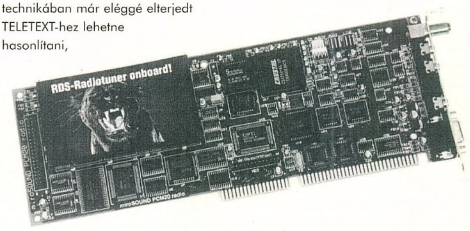
Ez a hangkártya jelen pillanatban egyedülálló tulajdonságokkal rendelkezik, legalábbis én még nem találkoztam hasonló komplexitású audio hardverrel. A kártya a PCM12-től „mindössze" abban különbözik, hogy az alap hangkártyára egy csomó plusz dolgot rápakoltak. Ezek között található – mint a kártya neve utal is rá – egy rádiótuner, mely RDS szabványú adások fogadására is alkalmas (az RDS-ről később). A kártya hátsó panelén kapott helyet egy 75 Ohm-os antennacsatlakozó. A jobb minőségű hangzás érdekében egy 7 csatornás grafikus equalizer-t is ráépítettek a kártyára, amit mind a rádióhoz, mind a CD lejátszáshoz is használhatunk!

Így sokkal jobb hangminőséget érhetünk el. Az equalizer-t természetesen szoftverből tudjuk kezelni. A Míro hangkártyáit ellátták egy speciális, 9 pólusú csatlakozóval is, amely segítségével bővíteni tudjuk az audio ki és bemeneteket. A csatlakozó a kártya hátsó felén kapott helyet, s egy speciális csatlakozódoboz segítségével lehet rácsatlakoztatni a szabványos csatlakozókkal ellátott kábeleket. Erre azért volt szükség, mert általában elég szűkös a hely a hangkártyák hátsó felületén, s ezen még az antennacsatlakozó is foglalja a helyet.

A megnövekedett számú ki és bemeneteket egy hét csatornás, szoftvervezérelt digitális mixerrel tudjuk a megfelelő szintre hozni. A kártya képes továbbá egy időben felvenni és lejátszani hangmintákat, mindezt 48 kHz-es mintavételezési frekvencián, 16 biten, sztereóban. Mint minden hangkártya, ez is tartalmaz CD-ROM csatlakozási felületet. Az újabb időknek megfelelően, és minden bizonnyal helyszűke miatt csak egyetlen AT-API (IDE) csatlakozást találhatunk a kártyán. A Míro hangkártyákra jellemzően ez sem tartalmaz jumpereket és DIP kapcsolókat, minden szükséges beállítást szoftveresen tudunk megtenni.

NÉHÁNY SZÓ AZ RDS-RŐL

Az RDS egy betűszó, a Radio Data System rövidítése. Ezt a rendszert csak néhány éve használják az FM rádió-műsorszórásban (egy korábbi cikkemben sajnálatos tévedés áldozata lettem, hiszen az ott leírtakkal ellentétben a magyar rádiótársaságok is használják már e rendszert). Eredetileg az autósok informálására találták ki, de rövid időn belül kiderült, hogy nem csak egyetlen specifikus réteget tud kiszolgálni. Leginkább a televíziótechnikában már eléggé elterjedt TELETEXT-hez lehetne hasonlítani,



bár korántsem annyira „interaktív" rendszer.

Az RDS vételre alkalmas rádiókészülék előlapján – ebben az esetben a képernyőn levő „rajzolt" készülék előlapján – egy alfanumerikus kijelzőt találhatunk. E kijelző hivatott a különféle – a rádiójelekkel együtt érkező – szöveges információk megjelenítésére. Az állomás behangolása után egyből megjelenik a rádióadás neve – pl. JUVENTUS – majd egy kis idő múlva a készülék elkezdi dekódolni a folyamatosan sugárzott információkat. Ezek többnyire a mindennapi életben megszokott információk – pontos idő, időjárás-jelentés, légszennyezettségi értékek, stb.

Ezeken kívül természetesen egyéb információkat is kaphatunk, például az aktuális híreket, gépjármű forgalmi változásokat, vagy az éppen futó műsor telefonszámát – szóval bármit. Ezek az információk természetesen az adott rádióállomástól függnek, és az általános hírek mellett sok egyéb mást is tartalmazhatnak.

A felsorolt szolgáltatások korántsem teljesek, sajnos az RDS teljes szolgáltatáskörét helyhiány miatt képtelen vagyok e cikkbe bezsúfolni.

A Míro hangkártya-sorozatáról egy összefoglaló táblázatot is leközlünk, ez alapján minden fontos információ megtudható. Érdemes megjegyezni, hogy a régebbi sorozatú FM10-es kártya után már csak olyan kártyákat adott ki a gyártó, melyek DOS alatt is MPU-401 kompatibilisek, tehát a DOS-os játékok is szólnak rajtuk General Midi üzemmódban.

Még egy fontos dolgot szeretnék megemlíteni, mégpedig azt, hogy a tesztek során (és ezt Charlie barátom is megerősítheti) minden hangkártya kifogástalanul működött a DOS-os játékokkal MPU-401 vagy GM üzemmódban, és a SoundBlaster kompatibilitással sem volt soha probléma, minden gond nélkül felismerték az autodetect-es programok valamelyik SoundBlaster-ként.

SAKMAN

	miroSOUND FM10	miroSOUND PCM10	miroSOUND PCM12	miroSOUND PCM20 radio
Processor type	Yamaha OPL 3	Yamaha OPL 4	Yamaha OPL 4	Yamaha OPL 4, RDS stereo FM tuner
Wavetable voices	none	24 wave voices onboard	24 wave voices onboard	24 wave voices onboard
Number of FM voices	20	20 (i.e. a total of 44)	20 (i.e. a total of 44)	20 (i.e. a total of 44)
Stereo digitizing	16 bit	16 bit	16 bit	16 bit
Sampling rate	44 kHz stereo	44 kHz stereo	48 kHz stereo	48 kHz stereo
Recording & playback	non-parallel	non-parallel	parallel	parallel
Mixer	5-channel mixer incl. Micro, Line In, CD-ROM, Wave (optional), FM	5-channel mixer incl. Micro, Line In, CD-ROM, Wave, FM	7-channel mixer incl. Micro, Line In, CD-ROM, Aux, MIDI, Wave, FM	7-channel mixer incl. Micro, Line In, CD-ROM, Aux, MIDI, Wave, FM
Inputs/outputs on the bracket (In and Out)	Line In; Loudspeaker Out, Micro-In, Joystick In and/or MIDI-In-/Out	Line In; Loudspeaker Out, Micro-In, Joystick In and/or MIDI-In-/Out	Line In; Loudspeaker Out, Micro-In, Joystick In and/or MIDI-In-/Out	Line In; Loudspeaker Out, Micro-In, Joystick In and/or MIDI-In-/Out
9-pole In and Out for expansion box*	—	—	Line In 2, Line In 3, Line Out, MIDI-In, MIDI-Thru, MIDI-Out	Line In 2, Line In 3, Line Out, MIDI-In, MIDI-Thru, MIDI-Out
Other features	all miroSOUND boards have FCC Class B approval, oversampling, MIDI time stamp, bracket labelling, MIDI UART			
Stereo in PC	—	—	—	RDS stereo FM tuner onboard, 7-band stereo equalizer, micro-calibration, bass enhancer system
Compatible with	AdLib, SoundBlaster and SB Pro IIv 3.01, Windows Sound System, MPC 1 & 2, Roland MPU-401 and General MIDI (each for Windows)		MPU-401 Windows and DOS (via hardware) AdLib, SoundBlaster-compatible and SB Pro IIv 3.01, Windows Sound System, MPC 1 & 2, General MIDI Windows and DOS	
CD-ROM interfaces	IDE	Sony, Mitsumi, Panasonic, IDE	Sony, Mitsumi, Panasonic, IDE	IDE
Sound software included	HQ-9000 from U-Lead	HQ-9000 from U-Lead, Cubase lite from Steinberg	HQ-9000 from U-Lead, Sonic Foundry from Sound Forge, Cubase lite from Steinberg	HQ-9000 from U-Lead, Sonic Foundry from Sound Forge, Cubase lite from Steinberg, Tuner & equalizer
Installation	Plug & Play, no jumpers or DIP switches	Plug & Play, no jumpers or DIP switches	Plug & Play, no jumpers or DIP switches	Plug & Play, no jumpers or DIP switches

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát az Axico Kft. biztosította.

1074 Budapest, Dohány u. 67. Tel./fax.: 268-0330

Mulitmédia CD-k

Space Adventure II

Ahogy azt már az előző számokban megszokhattátok, most is egy Knowledge Adventure terméket mutatunk be nektek. A címéből gondolom kiderül, hogy ez a CD az űrkutatással, csillagászattal és az ezzel kapcsolatos témákkal foglalkozik.

Miután installáltuk – amit megtehetünk DOS alól és Windows alól egyaránt – és sikerült elindítanunk, egy fergeteges intro után bejelentkezik a program főmenüje. A főmenüben egyszerűen az egerünk jobbra-balra mozgatásával választhatunk a következő menüpontok között:

– **Help /segítség/:** Gondolom ehhez nem kell sok magyarázat.
– **Reference /tájékoztatás/:** Ez már egy kicsit nagyobb hangvételű rész. Itt kb. 400 témakör közül választhatunk. Jobb-fölül láthatjuk az aktuális sztori illusztrációját, illetve animációját ha van.

A kép alatt található az éppen aktuális szövegrész amit természetesen narrátor olvas fel nekünk mind a 400 esetben. Legalul van egy idővonal amin mi állíthatjuk be a nekünk szimpatikus korszakot. Bal oldalt található a föld térképe, ezen földrajzilag keresgélhetünk: az egyes események színhelyei piros pontokkal vannak jelölve. A földgömböt a fölötte lévő nyilakkal forgathatjuk, ill. zoomoltathatjuk.

A nagyító hatására a térkép egész képernyős lesz. Az időrend és a helyszín szerinti keresés mellett még válogathatunk témakörök szerint is: A föld és a hold, Emberi kutatások, Robotok, Naprendszer, Rakéták, SETI, Univerzum, Tudomány, Távolabbi kilátások. Legalul egy-két funkció-ikon található: **?** – Help, **Zoom** – az éppen aktuális illusztrációt tehetjük ki az egész képernyőre, **Hangszóró** – elindítja az animációt és a narrátor szöveget, **Nyíl** – vissza az előző témához, **Nyomtató** – szöveg kinyomtatása, **Exit** – vissza a főmenübe.
– **Space Theatre:** Ebben a részben 30 filmrészletet tekinthetünk meg az űrhajózás és a csillagászat történetéről. Láthatjuk az első űrhajósokat a holdon, a Neptunusz forgását, Rakéta fellövését, Űrhajók összekapcsolását, stb. A filmeket ábécé sorrendben nézhetjük, de ha úgy gondoljuk válogathatunk is köztük.
– **Simulations:** Ha kíváncsiak vagytok mi okozza a telihold-újhold váltakozást, vagy mi az oka az évszakok és a nappalok hosszának a változásának akkor többek közt ezeket is megnézhetitek az e fejezetben lévő szimulációk segítségével.
– **Find the Constellations:** A játékosabb kedvű ifjú csillagászok játszva tanulhatnak ebben a részben. A lényeg az, hogy egy csillagkép helyét kell megtalálni az égbolton. Jobb-alul az évszakot állíthatjuk be. Jobb-felül a pontjaink számát láthatjuk ami idővel csökken. Bal-felül kezdhetjük újra a játékot, bal-alul pedig segítséget kérhetünk. Az irányt a nyilak mozgatásával állíthatjuk.
– **Cosmic Questions:** Különböző űrfickók és földi gyerekek tesznek fel kérdéseket a csillagászattal kapcsolatban. Ha nem tudjuk a választ, megtudhatjuk ha ráklikkelünk az villanyégőre.
– **Threads of Space:** Témakörök szerint csemegézhetünk a rengeteg cikk között.
– **Hypergallery:** Egy 3D-s múzeumban sétálgathatunk, ahol minden képre ráklikkelve egy rövid információhoz jutunk.
– **Skyglobe:** Az éppen aktuális égboltot nézhetjük meg ha beállítjuk a dátumot, az időt és a koordinátákat.
– **Credits:** A program készítői.
– **Exit:** Vissza a DOS-ba.

Mint a többi Knowledge Adventure ez is megállja a maga témájában a helyét. Nyolc éves kortól a felnőttekig mindenkinek ajánlom, hiszen sokban gazdagíthatja tudásunkat.

Adri

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a programot a KoBaK Kft. biztosította.

1024 Budapest, Margit krt. 29/b
Tel./fax.: 136-2483, 325-0484

Az MPEG jövője

Hardver kontra szoftver

A mai információ rögzítés egyik legfejlettebbike, már ami a mulandóságot illeti, a CD-ROM. Ha nem hajtunk át rajta úthengerrel, nem törjük ketté, egyszóval, ha majdani elvárásaink szerint kezeljük ma is, nem valószínű, hogy csalatkozunk benne. A hangrögzítés világában már senki sem kételkedik abban, hogy az audio CD-é a jövő.

Úgy tűnik, a videozás területén is hasonló átalakuláson fogunk átvergődni; azt mondják, a jövő videoja a CD lemezeken keresendő. Igaz, ami igaz, aki a video hajnalán kezdte el konzervjeinek gyűjtését, mára azt tapasztalja, hogy a felvett anyagainak minősége mai szemmel nézve megmosolyogtató. Ennek csak részben oka az, hogy a VHS technológia indulásának pillanatában sem volt a technikai csúcson.

Elvben a videoszalagok jelhordozó rétege hasonlít audió szalagokéhoz, így annak minden hátrányos tulajdonságát hordozza. Gyűrődik, nyúlik, szakad, meg hát minden, amit el sem tudunk képzelni. Mindezek következtében, amit annak idején büszkén az örökkévalóságnak adtunk a felvétellel, mára kissé megkopott. A ma legjobb módszer és várhatóan a jövendő az MPEG.

Igen ám, de ez a formátum nem egyszerűen kezelhető a mai számítógépeken, ugyanis mindennemű híresztelések ellenére hardveres kitömörítés kell hozzá. Időnként elterjednek pofon egyszerűen futtatható szoftveres MPEG lejátszók, amik lejátszanak MPEG file-okat.

Vegyük a szegény felhasználót, akinek leghőbb vágy az MPEG film kedvenc számítógépén történő megnézése. Szegénykének van egy; mondjuk ma általánosnak mondható 486 DX2/66 konfigurációja egy fél megás Trident kártyával, 14" monitorral. Szomorúan fogja tapasztalni a szoftveres lejátszójával futtatott filéja beteg csigaként fog gyufásskatulya méretben hatalmas pixeleken vergődni. Sebaj, gondolja, upgradeljünk egy jóízűt egy DX4/100-ra.

De jaj, az alaplap nem fogadja sem a kisebb feszültséget, sem az órajel háromszorozását. Nem baj, csere. Hazaérés után holt fáradtan (mert az egész várost bejárta a legolcsóbb NO-NAME alaplapért) verítékben fürödve döbben rá, hogy a Trident nem igen áll feladatának csúcsán, mert a Windows az istennek sem indul el 16-nál több színnel.

Már kezdi elveszteni türelmét, látva dugipénzének maradványát, még fogcsikorgatva ugyan, de ismét körbejárja a várost és innen-onnan hírekre alapozottan az egy megás, de még bővíthető videokártyát vásárol.

Két nap (minimum, ha a csináld magad jumperelésről nem is szólunk) után rádöbben, hogy nem tud elszámolni 50-60 ezer forinttal, de az a fránya MPEG lejátszó még mindig nem az a baba, amire vágyott..., ha egy PENTIUMOM lenne...

Mivel mi elköteleztük magunkat a multimédia mellett, igyekeztünk kipróbálni a lehetőségeket. Beszereztük a szoftveres lejátszót, feltettük a Pentium 100-asra, 64 bites videokártyával felvértezett gondosan összeépített gépre, futtattuk, letöröltük. Nem az, ami a valódi MPEG.

Való igaz, mpg kiterjesztésű file lefut a képernyőn, időnként villámgyorsan, hang nélkül, időnként lassan, akadozva, a legrosszabb AVI-t megszégyenítő minőségben. Az egész ilyenfajta játszadozás olybá tűnik, mint az, amikor Mercedesben kissámlira ülünk. Aki így lát MPEG-et, annak lehet magyarázni bármit, az elkönyveli annak, amit látott, és soha, senki rá nem tudja arra venni, hogy még egyszer odaüljön a monitor elé. Igaza is van. Amit látott, az szörnyű.

Az igazi CD-I ezzel szemben teljes képernyőn, sztereo vagy akár többnyelvű hanggal, rezzenéstelen méltósággal, tökéletes digitális minőségben fut, egy kutya közönséges, akár 386-os konfiguráción is, nem kell anyagi romlásba döntenünk magunkat. Való igaz, a hardveres MPEG dekóder nem olcsó, de ha az előbbi tanmesénket veszi figyelembe, már nem egetverő a beruházás. A tanulság tehát az, hogy aki csupán szíve vágyának kíván hódolni, de egyébként nem tervezi gépe bővítését, sokkal jobban teszi, ha az MPEG dekódert vásárolja meg.

Persze, az egyéb bővítés meg hosszú távon jó befektetés, ezért aztán, nincs senki, aki e problémára korrekt választ tudna adni. Mindenesetre egy jókor, jó időben megvásárolt dekóderkártya megmarad, az egyéb bővítés utánra is: egyáltalán nem rossz beruházás, mert amíg csökkennek a processzor, alaplap árak, az egyéb hardverárak nem igazán. Sőt.

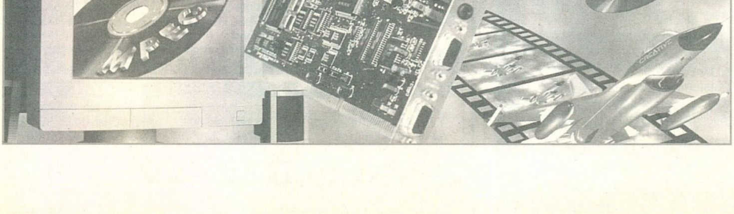
Más. A CD-I film lejátszása szoftveresen csak magunk és a szoftver megerőszakolása által lehetséges, azon egyszerű oknál fogva, hogy a szoftver kéri a kiterjesztést (mpg), de a CD-I film azt nem tartalmazza. Elvileg megint csak van (fél)megoldás: beszerezni egy CD-I film lejátszó szoftvert, aminek beszerzése után kezdődik újra tanmesénk...

Mindenesetre ha a jobbik megoldást szeretné választani, szeretettel várjuk üzletünkben, és ha van 34.060,-Ft-ja, talál nálunk egy olyan MPEG kártyát, amelyhez mellékelünk egy infra távirányítót is. Megvalljuk, mi is elhűltünk, amikor először megláttuk a távirányítós dekóderkártyát, de miután teszteltük, villámgyorsan beleszerettünk.

Mézesmadzagként annyit, hogy on-screenné teszi monitorunkat, hangerő állítás, gyors előre-hátra, stb., stb., stb. Tuti.

Szerintünk ezt látni kell.

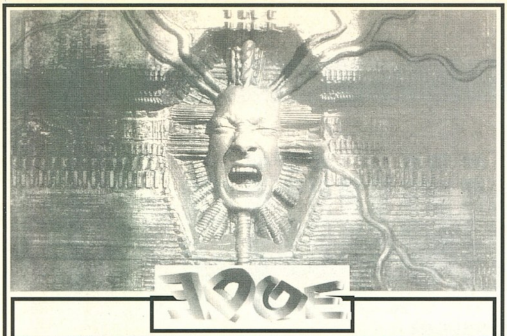
Ja, és megvenni.



PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a leírást az ECOBIT Kft. biztosította.

1077 Budapest, Wesselényi u. 25. Tel./fax.: 322-9202, 268-0361



A világ első 64 bites, 3D grafikus gyorsító kártyája

- Windows '95 támogatás
- Valós idejű 3D grafika, kvadratikus görbült felszínek számítása
- Kártyára integrált 50 csatornás Wavetable hangkártya
- 2D grafika és Windows gyorsítás 1 milliárd színnel
- Video gameport 2 db Sega Saturn kompatibilis csatlakozóval
- Teljes képernyős digitális video (MPEG) és video textura mapping
- Digitális joystick port
- 1 MB DRAM-tól 4 MB VRAM-ig

1MB DRAM..........49.900,-	2MB VRAM..........79.900,-
2MB DRAM..........59.900,-	4MB VRAM..........99.900,-

Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák!

Pixel Multimédia Kft
1088 Budapest,
Rákóczi út. 13.

DIAMOND MULTIMEDIA

Telefon:
266-6059, 118-1595
Fax: 118-6651

Genoa SYSTEMS CORPORATION

DESIGNED IN USA

2ÉV GARANCIA !

MINŐSÉGI GRAFIKUS KÁRTYÁK * ALAPLAPOK * MULTIMÉ...

*WindowsVGA 32 * Phantom 64 * Phantom 64Video * VideoBlitz * AUDIOBLITZ 3D * G-Vision DX MPEG * PLATINUM alaplapok * 4X PLATINUM Multimedia KIT * AudioBlitz Wave32 **

PHANTOM 64 VIDEO

1MB / 2MB DRAM, PCI/VLB, 800x600-ig 16M szín,
Multimédia támogatás (AVI, Indeo, MPEG), VESA k.
Win 3.1, NT, OS2 WARP, MPEG, ProPilot programok

Vision 868
64-BIT

VIDEOBLITZ III AV

2MB / 4MB VRAM, PCI, 1280x1024-ig 16M szín,
Multimédia támogatás (AVI, Indeo, MPEG), VESA k.
Win 3.1, NT, OS2 WARP, MPEG, ProPilot programok

Vision 968
64-BIT

4X PLATINUM Multimedia KIT

* AudioBlitz 3D hangkártya * TEAC 55A 4x CD-ROM Drive *
2x 50W hangszóró * Fejhallgató * Mikrofon * Joystick
* 150 software 10 CD-n bőrkötésben a GENOA-tól *

PLATINUM alaplapok

* 486 VLG-X4, SIS chipset, Award Bios, iDX4 és AMD DX4-ig
* 486 PCI-I/O, 4HDD, SIS chipset, AWARD Bios
* 586 P120-I/O, 4HDD, ITRITON chipset, Award Bios, P150-ig

COMPUTEREK
PERIFÉRIÁK
PLOTTEREK
HÁLÓZATOK
SZOFTVEREK
ALKATRÉSZEK

MIKROPO COMPUTER

Minden kártyához ingyenes driver frissités !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK !

1065 Bp., Nagymező u. 51. Tel.: 153-0111 Fax: 269-0151

MULTIMÉDIA A MÓDUSZ-TÓL POSTAI UTÁNVÉTTEL IS!

PANASONIC dupla sebességû CD drive	9.992,-Ft
Hangszóró 2 x 50W aktív	6.670,-Ft
Sound Blaster 16IDE OEM	12.420,-Ft
MULTIMÉDIA Keyboard MAK-100	18.620,-Ft
MULTIMÉDIA Keyboard MSK-200	23.380,-Ft

Ajánlat a legújabb CD-kbôl

Alone in the Dark 3	3.100,-Ft
Dark Forces	3.100,-Ft
Buried in Time	6.600,-Ft
NBA Live '95	3.100,-Ft
Fx Fighter	6.310,-Ft
Phantasmagoria	6.200,-Ft
Apache Longbow	6.050,-Ft
Terminal Velocity	6.530,-Ft
Last Dynasty	6.696,-Ft
Cyberia	2.760,-Ft
FIFA Soccer	2.760,-Ft
Rise of the Triad	2.250,-Ft
Superkarts	4.840,-Ft

Részletes árlistánk az IRIDIUM FaxBank-ban tel:180-8611, kód: 1174#

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

MÓDUSZ ®

1089 Budapest, Golgota u. 6.
Tel: 269-9033
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a.
Tel: 132-0118
1073 Budapest, Erzsébet krt. 5.
Tel: 351-3192

ÉSZ KÉP MULTIMEDIA CENTER

Bp., VI. Lázár u. 10.
Telefon/Fax:302-058

1995. ÉV VÉGI COMPUTER AKCIÓ!!

PC ALKATRÉSZEK

HÁZ BABY, MINI torony	5.790
Alaplap 486 VLB / PCI+E-IDE	11.790 / 14.940
Alaplap Pentium 75-133 E-IDE	23.000
AMD DX4-100 / INTEL DX4-100	12.010 / 14.200
CYRIX DX2-66 / 5X86	6.990 / 21.950
Pentium 75 / 90	22.390 / 31.670
CPU hűtő 486 / Penti	720 / 1.790
HDD Seagate 270 / Quantum 420	15.690 / 18.710
HDD Quantum 540 / Seagate 540	23.260 / 21.630
HDD WD 630 / 850	24.880 / 26.500
RAM 1MB-9bit / 4MB-36bit	4.040 / 15.510
RAM 8MB-36bit / 16MB-36bit	30.580 / 58.960
RAM 512k (vga, gravis-hoz)	3.800
Floppy drive 1.2 / 1.44	5.300 / 3.380
CD-ROM Pana 4X / Sony 4X	19.290 / 20.500
Monitor Daewoo LR / LR,NI 14"	34.830 / 37.100
Monitor Targa 3610 LR,NI	32.990
VGA Trident 512 / Cirrus 1M VLB	5.060 / 8.990
VGA S3-64 1MB / 2MB	12.130 / 16.850
IDE+ / VLB IDE+ 4HDD	1.630 / 2.700
IRHATÓ CD LEMEZ	1.300
Egerek, joystickok	950.- Ft-tól

MULTIMÉDIA

SB 16 MCD ASP	21.000
SB 16 PRO ASP	24.000
SB 16 IDE OEM	13.800
SB 16 MCD ASP OEM	15.500
Video Blaster SE100	35.300
Video Blaster RT300	58.900
GRAVIS Ultrasound	15.500
GRAVIS Ultrasound CD3	15.900
GRAVIS Ultrasound MAX	25.300
Turtle Beach Monte Carlo	16.800
Turtle Beach Rio	24.300
Roland MIDI billentyű	37.500

CANON, HP

CANON BJ-30	39.900
CANON BJ-200EX	43.600
CANON BJ-230	65.200
CANON BJC-70 Színes	58.800
HP DeskJet 540	49.400
HP DeskJet 600	53.100
HP LaserJet 5L	93.400

Teljes kellékanyag választék

CD-ROM LEMEZEK HETI AKCIÓBAN !

PC KONFIGURÁCIÓK

ESCAPE D80/270/4	ESCAPE D100/540/4	ESCAPE D100/540/8/PCI
ház, 486DX2-80 VLB, 4 RAM, 270 HDD, IDE+, 512 VGA, bill., Targa LR,NI monitor	ház, 486DX4-100 VLB, 4 RAM, 540 HDD, VLB IDE+, VLB 1M VGA bill. Targa LR,NI monitor	ház, 486DX4-100 PCI, 8 RAM, 540 HDD, S3-32 1M PCI VGA, bill., Targa LR,NI monitor
100.800	118.100	134.500

ESCAPE P75/850/8	ESCAPE P90/850/8	ESCAPE P100/1G/16
ház, Pentium-75, 8 RAM, 850 HDD, S3-32 1M PCI VGA, bill., Targa LR,NI monitor	ház, Pentium-90, 8 RAM, 850 HDD, S3-32 1M PCI VGA, bill., Targa LR,NI monitor	ház, Pentium-100, 16 RAM, 1GB HDD, S3-32 1M PCI VGA, bill., Targa LR,NI monitor
158.100	167.300	209.700

Áraink ÁFA nélküliek, egy év telephelyi garanciával. Az árváltozás jogát fenntartjuk

TRANS-AM

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat : 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel / Fax : 164-05-79 Fax : 184-22-49
Rádiótel. : 06-20-344-391 , 06-30-510-509

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek : Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 IDE/MCD
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 VE
Sound Blaster AWE 32
GUS hangkártyák : Gravis Ultra Sound Max
Média Magic hangkártyák : Média Magic SCSI vezérlős

CD DRIVE-K : - Dupla, Tripla és Quadro sebességű
- Külső és belső
- At buszos, SCSI és saját vezérlős
- Típusok : * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* SANYO
* PIONEER
* MITSUMI

HANGFALAK : - 2 x 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 25 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 100 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 120 W aktív hangfal (1 pár)

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a
180-8611 -es telefonszámot !
(kód:1471# TONE üzemmódban)

VISZONTELADÓK
JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

AKCIÓ !

Sony CDU 55-E 2,4 x-es CD drive	9.600,-
Panasonic CR-562 CD + vez. kártya	9.600,-
Panasonic CR-581 B 4x-es drive	18.600,-
Sony CDU 76-S 4x-es SCSI CD drive	27.600,-
SB 16 IDE + 2 x 80 W hangfal	18.400,-
Panasonic dupla CD + SB 16 IDE oem	19.800,-
Creative Modem Blaster 14400 Fax-Modem	12.600,-
Media Magic SCSI vez. 16 bites hangkártya	9.200,-
14" LRNI SVGA Monitor Syncmaster	35.200,-
Sound Blaster AWE 32 VE	24.000,-

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 24 órás teszteléssel,
1+2 év garanciával, raktárról !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS

Új és használt CD-ROM lemezek vétele és eladása

Bp. VI., Vörösmarty u. 58/a.
Nyitva: **Hétköznap 10-18**
Irodai telefon : **163-2458**

RADIUS MV

TAMEX Kft. Budapest XIV. Ungvár u. 41.
Tel.: 251-1160, Fax: 252-7926

SUNCOM JOYSTICK		CPU	
MY JOY	1815,-	iDX4/100	14500,-
NIGHT FORCE	2030,-	P75	24000,-
FX 2000	2860,-	P90	38000,-
FX 3000	3960,-	P100	44000,-
MOUSE TRAC	2580,-		
TAC 1	1595,-	**FAX MODEM**	
AN.EDGE	1815,-	9600 BELSŐ	4000,-
		14400 BELSŐ	12500,-
WINCHESTEREK		28800 BELSŐ	24000,-
540 MB AT	25500,-		
850 MB AT	29000,-	**CD ROM**	
1 GB AT	34000,-	PANASONIC CR 562	10000,-
1 BG SCSI	36000,-	4x ATAPI SONY, PANA., TEAC	21000,-
MEMÓRIA		4x SCSI SANYO	31000,-
4MB/36	15000,-		
8MB/36	24000,-	**FLOPPY DRIVE**	
16MB/36	58000,-	1.44	3800,-

GENIUS EASY MOUSE 1000,-

Számítástechnikai cikkek teljes választéka, nyomtatók, szünetmentes áramforrások, alaplapok, hangkártyák, floppy lemezek, leporelló.

A fenti árak az ÁFA-t nem tartalmazzák.

Alaplap
Processzor
Memória
Hangkártya
Winchester
Floppy
Joystick
CD-ROM

Sega Megadrive
Super Nintendo
Alapgép
Cartridge
Kiegészítők

Zsoldos Computer

1182 Budapest Üllői út 525.
Telefon: 291-5399

CYBER VISION

1114 Budapest, Eszék u. 2. (a budai Skálánál) – Nyitva: H-P 13-18h
Telefon/Fax: 161-3361

Mindig a LEGÚJABB és LEGJOBB CD-s játékokkal várunk

Pár száz forintért a kiválasztott játékot 7 NAPRA hazaviheted KIPRÓBÁLNI

Ízelítő november 17-i (!) választékunkból:
FIFA Soccer 96, Destruction Derby, Mortal Kombat 3, Fatal Racing, NHL Hockey 96, Loadstar, Battle Isle 3, Crusader, Werewolf vs Comanche, Thunderscape...

CD ÍRÁS: 1000 Ft – SUPER KODAK 74s CD-R: 1380 Ft

Modemezés

avagy növeld a telefonszámládat!

Engem ért az a megtisztelő feladat, hogy felhomályosítsalak benneteket a modemezés rejtelmeiről. Ha már modemeztél életedben akkor tudhatod, hogy ha valaki ebbe belekóstol akkor többé már nem tud lemondani róla. Ez az első nem káros szenvedély, illetve emberre nézve veszélytelen de annál inkább veszélyes a pénztárcának.

Nézzük meg mi is szükséges feltétlenül ahhoz, hogy modemezhessünk.

MODEM (KÜLSŐ VAGY BELSŐ)

Én a külső modemet ajánlom, mert sokkal egyszerűbb üzembehelyezni, nem foglal el plusz kártyahelyet és működés közben a modem dobozán lévő ledek elég sok segítséget nyújtanak a pillanatnyi adat-összeköttetésről.

Mind a két megoldásnak van előnye és hátránya. Ha a belső mellett döntötök akkor nem kell plusz sorosport kártyát vennetek (ha már mind foglalt) és ekkor már csak a jumpereket kell beállítanotok, hogy a kártya a megfelelő sorosportra kerüljön és az IRQ se legyen foglalt.

Viszont le kell mondanotok arról, hogy bármit is lássatok a modem működéséből, sőt egy kis szerencsétlenséggel (ami persze gyakori) a tárcsázási és egyéb telefonos jelzéseket nem fogjátok hallani, mert a gépetek háza teljesen lefogja a modemetek hangját.

A fontos szabály, hogy tilos kereskedelmi programokat felküldeni a BBS-ekre pl: Norton Ultility, DOS, WINDOWS.

Van még egy ok ami miatt a külsőt részesítem előnyben. Ha például a gép kifagy, akkor jön a RESET gomb. Ez belső modem esetén ugye a modemet is reset-eli, ami a nehezen megszerzett telefonos kapcsolat halálát jelenti. Ilyen veszély egy külső modem esetén nem fenyeget bennünket.

Ez persze csak akkor bosszantó, ha például egy nagyon foglalt számot hívtunk és most a gép fagyása miatt elviheti előlünk valaki megint. A külső modem nem sok hátrányos tulajdonsággal rendelkezik.

Legfeljebb az a kellemetlenség fenyeget minket, hogy egy már meglévő sorosportunkat elfoglalja, de ez nem túlzottan zavaró, mert a gépek 99.9%-ban 2 COM port van (COM1, COM2).

Általában az egyiken az egér a másikon a modemetek fog lógni. Egy jó tanács: ha véletlenül három vagy négy esetleg még ennél is több COM porotok lenne akkor ne kövessétek el azt a hibát, hogy az egeret és a modemet is ugyan arra az IRQ-ra teszitek.

A COM1/COM3 az IRQ4-et a COM2/COM4 az IRQ3-at használja. Ha tehát az egér a COM2 -van akkor a modemet véletlenül se tedd a COM4-re. Ugyanez a helyzet a COM1/COM3-l is.

SZÁMÍTÓGÉP

Lehetőleg nem XT hanem AT. Az sem mindegy, hogy DOS alatt szeretnénk modemezni vagy esetleg valami multitaszkingos OP. rendszerben.

SOROSPORT KÁRTYA (TUDJÁTOK COM1, COM2, ...)

A típusa sem mindegy. Kezdetben vala a 8250A/16450 típusú chippel ellátott. Jelenleg a 16550 kártyákat tudnám ajánlani. Persze ez függ a péztárcátoktól is.

EGY TERMINAL PROGI

Ekkor már rászabadulhattok a MATÁV vonalaira. Rengeteg terminál program közül választhattok. Felsorolok egy párat az ismertebbek közül: TERMINATE, TELIX, TELEMATE, PROCOMM, QMODEM, BLAST, BITCOM. Ezeket megtalálhatjátok szinte bármelyik BBS-en.

Most már indulhat is a modemezés, már csak egy társat kell találni aki szintén rendelkezik mindennel ami kell a modemezéshez. Ha nincs ilyen ismerősötök vagy haverotok akkor hívhattok rengeteg BBS-t Budapesten vagy vidéken.

MI A BBS?

Az angol rövidítés: **Bulletin Board System**, a magyar fordítása pedig : **Nyilvános hírdető tábla**.

Ez a fordítás nem teljesen felel meg az igazi működést ismerve, mert a BBS-eken nem csak hírdetéseket lehet találni, hanem rengeteg segéd és kiegészítő programot un. SHAREWARE softwareket.

A legegyszerűbb módja annak, hogy magasabb szintre kerülj az, hogy programokat küldesz fel.

A BBS gazdája a SysOp (rendszergazda). Ő dönti el, hogy milyen szabályok érvényesek a saját boardján. Azért vannak általános szabályok is.

Mivel a BBS-ek többsége nem a munkahelyen hanem otthon üzemel ezért a nyitvatartásuk korlátozott. Ezek általában késő este nyitnak ki és reggel zárnak be. Ezért kérlek benneteket, hogy ezeket a BBS-eket ne hivogassátok napközben, mert rengeteg bosszúságot okoztok a SysOpnak és a szüleinek.

Ezeknek a boardoknak az üzemeltetési költsége is az övé.

Vannak szerencsésebb rendszergazdák is akik a munkahelyükön tudják üzemeltetni. Ezek rendszerint 24 órás nyitvatartással működnek.

Persze tudom, hogy a legtöbben közületek csak vinni szeretnék a programokat de ez nem ilyen egyszerű.

Ahhoz, hogy a boardon jogosultságot szerezzetek a programok elviteléhez (letöltés) először is egy un. regisztráción kell átesni. Ilyenkor be kell írni a rendes neveteket, címeteket és a telefonszámotokat. Ezekhez az adatokhoz csakis a rendszergazda fér hozzá.

A másik fontos dolog, hogy minden BBS-en szintek vannak kialakítva annak a meghatározására, hogy az adott user vagy is Te mennyi ideig és Kbyte-ig használhatod a rendszert.

Minden boardnak saját stílusa van. Vannak olyanok akik csak windowsos, OS/2 progikkal foglalkoznak ezért csak olyan progit küldjél fel ami belefér az adott BBS stílusába. Ellenkező esetben a felküldött anyag törlésre kerülhet és a szinted sem fog emelkedni. A többit már magadtól is tudni fogod. Röviden ennyit a magatartásról.

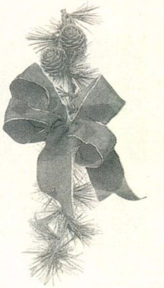
Persze tudom, hogy még lenne mit írni és nektek is lenne rengeteg kérdésetek, de ezt a cikket bevezetőnek szántam egy induló sorozathoz. Tahát ha van kérdésetek nyugodtan bombázzátok vele a GURU szerkesztőséget. Most búcsúzom tőletek. A magasságos MATÁV legyen veletek.

Byte mindenkinek

-=SZI=-

ARJ, ZIP, RAR

Csak tömören



Minden akkor kezdődött, amikor Nagy GURU-gyűlést tartottunk. Valahogy szóhoz jutottam és elmondhattam, hogy milyen sokan vannak akik nem tudják mit, miért és hogyan kell csinálni egy PC-vel. Az hogy az ember megveszi a gépet csak a kezdet, a két szép szemünkért nem csinál meg semmit. A tudásszomjtól hajtott zöldfülű pedig elindul könyveket keresni és nagy valószínűséggel nem találja meg amire pont szüksége van... Nem ragozom tovább, kaptam egy oldalt arra, hogy válaszokat keressek a nevetekben okos emberektől. Please, help! Küldjétek el kérdéseiteket „zöldfül" jeligére és én megszerzem a választ. (A nevetek természetesen nem jelenik meg.)

Ez az utasítás azonban nem mindenható, ezért bővítésre szorulhat, ha pl. a tömörített anyag directory-t is tartalmaz (r), esetleg több file-ból áll össze (v). Ennek megfelelően a parancs így fog kinézni: **arj x -v -r -y akármi.arj**. A -y csak lustaságból kerül bele, így nem kell minden újabb file kapcsán y-es választ adni. Ha veszel például egy régebbi CD Gurut és ki akarsz valamit pakolni a winchesteredre, akkor add meg a „célállomást" is, mert a CD-re elég nehéz lenne kipakolni (a példamondatban ez a C winchester vmi directory-ja). A teljes parancs így néz ki: **arj x -v -r -y akármi.arj c:\vmi.** Persze az arj program ennél finomabb dolgokra is képes, de kezdetnek ennyi elég.

„A problémamegoldás titka: megtalálni azokat, akik majd megoldják."

Akkor itt most minden nagy tudású tudja mit kell tennie: lapozni!

Kezdeném a tömörítő programok használatával, mert ez az első problémák közé tartozik, ami előkerül az „ismerkedés" folyamán. A legelterjedtebbek: arj, rar, zip. Hogy ki melyiket használja és miért pont azt, külön téma. Viszont ha eléd kerül egy ilyen formátumú tömörített file, valahogy ki kell csomagolni.

Egy **ARJ** file kicsomagolása tulajdonképpen egyszerűen megoldható. A jó öreg Norton Commander, magasabb fokozaton (4.0-tól) tudja azt, hogy egyszerűen belenézhess egy ilyen kiterjesztésű file-ba, sőt akár ki is másolhasd belőle, ami kell. De van ennél sokkal nemesebb megoldás is, csak meg kell adni a megfelelő parancsot: mit csináljon a gép, mivel és hová. Tehát a legegyszerűbb esetben (helyben való kicsomagolás): **arj x akármi.arj.**

Ha ez már profin megy, eszedbe juthat hogy jó lenne betömöríteni egy-két dolgot a winchesteren, ami köztudottan sosem elég nagy. Ha mindegy mekkora file jön létre, akkor egyszerűen írd be: **arj a akármi.arj**. Mivel az arj mindent becsomagol amit talál, vagy fel kell sorolnod a parancs után azon file-k nevét, melyeket tömöríteni szeretnél vagy sokkal praktikusabb megoldásként létrehozol egy directoryt, amiben csak a tömörítendő anyag van. Ha ez directory-kat is tartalmaz, akkor a parancsot meg kell toldani egy -r taggal. A tömörített file nevét is neked kell megadnod (a példában akármi.arj)! Tegyük fel, hogy annyira kicsi a winchestered, hogy kénytelen vagy lemezeken tárolni az adatokat, akkor előkerül a tömörített file méretének problémája. Szerencsére az arj-vel szépen fel is szabdalhatod a csomagolni kívánt anyagot a kellő méretre, a parancs így módosul: **arj a -v1440 -r akármi.arj,** ha pl. egy 3,5"-os lemezről van szó (5.25-ös floppy esetén -v1200 a megadandó érték). A létrejött akármi.arj, akármi.001, akármi.002, stb. már pakolható lemezekre.

„Ha nem működik, amit létrehoztál menj vissza ahhoz a részletéhez, amelyet annak idején nem tartottál lényegesnek."

A **ZIP** file kicsomagolása nem sokban különbözik az arj típusútól. Az alapparancs: **pkunzip akármi.zip.** Ehhez is kapcsolhatunk kiegészítéseket, ha a directory-kat is szeretnénk viszontlátni (d), vagy csak az új file-okra van szükségünk (n), esetleg a már meglévő file-okat felül akarjuk íratni (o). Az ennek megfelelően kialakuló parancs: **pkunzip -d -n -o akármi.zip**. Ezt természetesen az arj kapcsán ismertetett módon meg lehet toldani a „célállomás" kijelölésével. Ha ennél finomabb részletekre is kíváncsi vagy akkor nézd meg a programhoz csatolt doc.file-t!

Ha már itt tartunk, miért ne hoznánk létre zip formátumú file-t?! Ehhez egyszerűen be kell írni: **pkzip akármi.zip**. Mondjuk a .zip lemaradhat, de ha ott van sem baj. Ha ez directory-kat is tartalmaz, a parancs így módosul: **pkzip -rp akármi.zip**.

A **RAR** használata. Ennek a tömörítő programnak a népszerűségi indexe tapasztalataim szerint egyre növekszik, bár egyelőre az arj viszi el a pálmát. A rar minimum DOS 3.0-t igényel. A rar parancs kiadására kellemes kezelőablak jelenik meg. F1 segítségével kérhetsz segélyt a használathoz, de nem valószínű, hogy lesz rá szükség. Ami a kezdők számára pozitívum; mindent kiír a kezelőablak. Pontosan látható mi mire szolgál. A választott directory-ban található rar kiterjesztésű file-okba való belépéshez be kell írni rar [archive file neve] . Ezután már csak a kicsomagolandó file-k kijelölése és az extract parancs aktiválása marad hátra (F4). Nagyon buli, pofon egyszerű és gyors.

A becsomagolás is pont ilyen könnyen fog menni. A kijelölt file-okat az add paranccsal (F2) csomagolhatjuk össze és ha move files is be van kapcsolva, akkor nem kell utólag letörölni azokat (mert a move annyit tesz, hogy átviszi az adatokat a tömörített formátumba).

Persze mindezek mellett a rar még egy csomó mást is tud, pl. a view (F3) segítségével megnézheted a kijelölt file tartalmát vagy a tömörített anyagból kitörölheted (F8) amire nincs szükséged, stb. Érdemes rászánni egy kis időt a felfedezésre. Egy felhasználói program tesztelése és felfedezése csaknem olyan szórakoztató, mint egy játékprogramé. Ráadásul ez valamivel hasznosabbnak tűnik, bár ki tudja.

Remélem néhány újoncnak segített valamit ez a kis áttekintés! Örülnék ha visszajeleznétek (profik kíméljenek!), mert most jöttem rá mennyire nehéz ezt megírni úgy hogy mindenki (esetleg én is) értse(m). Mindenesetre „éles bevetés" előtt ajánlok egy kis gyakorlást a kezdőknek.

Lily (Szaktanácsadó: Brazil)

A témához kapcsolódó könyv megjelent a ComputerBooks kiadásában. Ha valaki a tömörítők lelki csipkéit is szeretné megismerni, akkor javaslom a könyv beszerzését.

Brazil

Processzorok

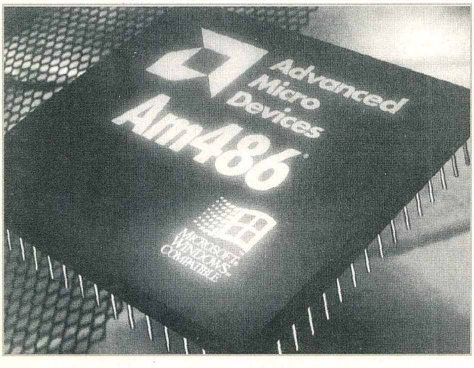
Mi az hogy 386, 486, DX, SX?

Aszongya nekem a Del, hogy foglalkozni kéne a hardverrel is ám egy kicsit, nemcsak mindig az a sok hülye játék, így Microprose, úgy Psygnosis. Hát van ám ebben valami. Nagyon sok olvasót érdekelhet, hogy mi a fenétől fagy állandóan a Windows, miért nem megy a Mechwarrior 2 rendesen. Bezzeg a szomszéd gyereknek minden program rendesen fut, pedig csak egy 486-66-osa van, nekem pedig egy Pentium 66-osom, amit a RUDI-ban vettem!

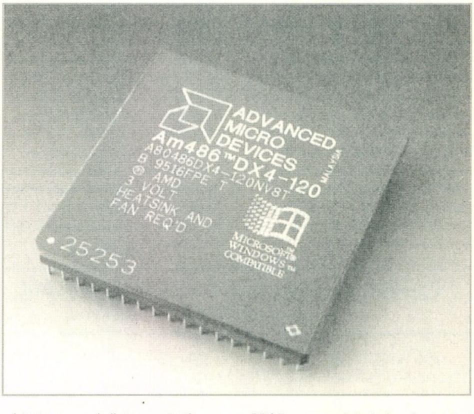
Hát ez bizony nagyon nagy fa, amibe bele találtuk vágni a fejszénket. Úgy kéne a dolgokat előadni, hogy ne csak a szakemberek, hanem a kevésbé szakemberek is megérthessék, vegyék egy kicsit vásárlási tanácsadásnak. Szolgálunk majd tuning-ötletekkel is. A legfontosabb azonban az, hogy mindenki csak saját felelősségére vágjon bele a hardver-tuningba, nem megfelelő eszközök, műszerek nélkül helyrehozhatatlan károkat okozhatunk, jelentős anyagi zsebbevágással. Siker esetén azonban a hajnali fél négykor ujjongásunkkal felriasztott családtagjaink rémületén kívül, jelentős teljesítménynövekedésre is számíthatunk. A szerző teljesen szubjektív, elfogult, saját véleményét adja közre, a PC GURU ehhez csak a megfelelő oldalszámot biztosítja.

MIBŐL IS ÁLL EGY SZÁMÍTÓGÉP???

Van ugye egy alaplap, benne processzor. Na itt álljunk meg először. Mi az a processzor? Mindenki fejből vágja: 286, 386, 486, 586, 686, 100086, stb. De mit is jelentenek ezek a számok? Ehhez igen messzire, 1978. júniusába kell visszamennünk. Ugyanis ekkor mutatta be az INTEL a minden processzorok atyját, a 8086-os processzort, melyet aztán sorban követtek a leszármazottak. A processzor a gép agya, és hogy ez az agy hogyan, milyen gyorsan működik, azt az adatbusz szélessége határozza meg – sok egyéb mellett. A 286-os kívül-belül 16 bites szervezésű processzor. Sok szót már nem is érdemes rá vesztegetni. Az INTEL ezután a 386-os sorozatot hozta ki, mely kívül-belül 32 bites szervezésű volt. Ezzel azonban kissé megelőzte a kor technikáját, mert akkoriban az elektronikus eszközök túlnyomó része csak 16 bites volt, ezért nem lehetett a processzor teljesítményét kihasználni.



Megszületett tehát az a 386-os processzor, mely belül 32 bites, kívül 16 bites szervezésű volt. Igen ám, de a két típust meg kellett egymástól különböztetni. Új nevek születtek: a 386SX a butábbik, a 386DX az okosabbik. Ám ez az elnevezés később sok kalamajkát okozott. A 486-os családban is található SX, valamint DX is. De itt már nem azt jelenti ám, mint a 386-osnál!



Sem a 286-os, sem a 386-os processzor nem tartalmazott matematikai társprocesszort – koprocesszort. Az alaplapon található foglalatba kellett beledugni a külön megvásárolt koprocesszort, mely a matemetikai műveletek végrehajtásában segíti a főprocesszort. A 486-os sorozatba már eleve beépítésre került a koprocesszor. De a gyártás kezdetén nem ment minden simán, sok 486-os processzor ugyan kifogástalanul működött, de a beépített koprocesszor már nem. Ezt megfelelő technikával kiiktatták, az ily módon – jóval olcsóbban – forgalomba került processzort nevezték el 486SX-nek, a teljes értékűt 486DX-nek, természetesen mindkettő kívül-belül 32 bites szervezésű. Az igazán nagy különbség azonban a 386-os, és a 486-os sorozat között az, hogy a 386-os processzor az őt vezérlő órajel minden második taktusát dolgozza fel, a 486-os pedig mindegyiket. A 386/40-es processzor órageneráta 80 MegaHertzen működik, míg a 486/33-as processzor 33 MegaHertzen. A második nagy különbség a 486-os sorozat javára a beépített 8 kb cache memória.

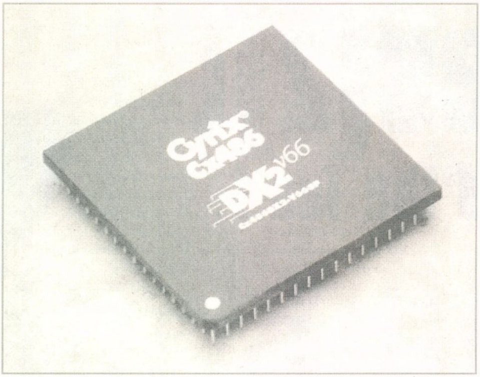
Ez tulajdonképpen nem is memória, csak ilyen néven ment át tudatunkba. Ahhoz, hogy a gyors processzornak ne kelljen a viszonylag lassú memóriára várni, az alaplapra építenek 256kb – 1Mb közötti gyors memóriát. Félreértések elkerülése végett: a cache memória mérete nem gyorsítja a gépet, csak az általa kezelhető hagyományos memória

mérete növekszik meg. 256kb cache memória 64Mb hagyományos memóriát kezel, 512kb pedig már 128Mb-ot. A processzor munkaidejének java részében a beépített 8 kb-os cache vezérlőn keresztül írja az adatokat az alaplap cache memóriájába, ez továbbítja a főmemóriába. Ez természetesen oda-vissza, memóriaírásra-olvasásra vonatkozik. Ez persze a dolgok jelentős leegyszerűsítése, de a lényeg ez. Talán most már világos a cache memória szerepe. Tudomásul kell venni, hogy éppen a fent említett okok miatt a leggyengébb 486SX25-ös processzor is sokkal gyorsabb a csúcs 386DX40-esnél. Nadeviszontmostmár ez a hülye mér nem ír a többi prociról is? Nyugi, a bonyodalmak csak most kezdődnek. Maradjunk egyelőre még a most már egyre elérhetőbb árú 486-os sorozatnál.

A 486-os idők kezdetének vége a 486DX50-es processzor volt. (Csak zárójelben jegyzem meg, hogy ne nézzetek ibolyaszerénységűnek, én bizony feltuningoltam egy 486DX50-et 66 MegaHertzre. Nem volt pite! Del a tanúm rá.)

Ebben a bibliai időben még nem nagyon volt divat a processzorhűtés, egyes magyar hardverforgalmazók – nevet nem mondok – egyenesen tiltották. A 486/50-es egyes esetekben, kedvezőtlen körülmények között úgy felmelegedett, hogy egyes megbízhatatlan források szerint több alaplapból kiforrasztotta magát foglalatostul. A másik probléma az alaplap buszrendszere volt.

Má megint mi a nyavaját ír ez a barom, mikó nekem lokálbuszos alaplapom van! No de ez sem ilyen egyszerű ám! A három legelterjedtebb alaplap-buszrendszer:



1. **ISA busz:** 8-16 bites, lassú, órajele 7.19MHz-től a proci órajelének 1/2 – 1/8 között állítható

2. **VESA lokálbusz:** 32 bites, gyors, órajele a processzor órajele, de csak 3 lehet belőle egy alaplapon

3. **PCI lokálbusz:** 32 bites, gyors, órajele 25, 30, 33Mhz, bármennyi lehet belőle.

Meg kell még említeni az EISA buszrendszert. Ez 32 bites, gyors, akármennyi lehet belőle, de minden kártyát külön kell konfigurálni, egy rémálom! Ja és nagyon drága, meg a kártyák ára is húzós.

Az alaplapokra még majd visszatérünk, folytassuk a procikat! Ott tartottunk, hogy a 486DX50 baromira melegedett, másrészt az ISA buszos alaplapba minek 32 bites proci, lassú a 16 bites videokártya is, stb.

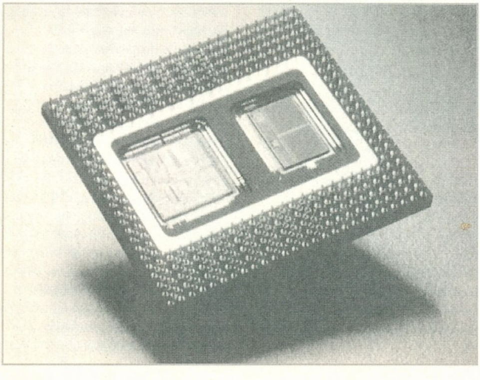
No akkor dugjuk bele egy VESA lokálbuszos alaplapba. Bedugtuk. Továbbra is melegedett, de a lokálbuszt az 50MHz-es órajel úgy meghajtotta, hogy a lokálbuszos kártyák sorra feladták a harcot, illetve a jobb minőségűek igen drágák voltak. Mit lehet itt csinálni? Találjuk ki a 486DX2 sorozatot. Ki is lett találva. Ebben 2 db DX33-as procit kombináltak össze. A külső órajele 33MHz volt, ezt az ügyes technológia belül megduplázta. Így a lokálbusz is jobban bírta, a proci sem melegedett annyira. A teljesítmény kérdése más lapra tartozik. A 486DX2-66 alig valamivel nyújtott többet, mint a 486DX50.

De azonban az események egyre fokozódtak. Az AMD ellopikálta az INTEL technológia egyes részeit, megjelentek az AMD processzorok. És mivel a 386, 486 sorozatnév nem volt védett, megjelent az AMD 486DX40 – mellesleg, igen rendes jószág volt, hűtőventillátorral elment 50MHz-en is, jóval olcsóbban, mint az eredeti INTEL 50-es. Kijött az AMD 486DX2-66, DX2-80 is. Az INTEL persze perelt, nyert, az AMD fizetett, mint Jelcin a vodkáért. Az INTEL az 586-os sorozatot már Pentium néven bejegyeztette, így ezt a nevet más már nem használhatja. Viszont az idő múlott, a technológia igen szépen haladt előre, nemcsak a Videotonban, hanem a Szilíciumvölgyben is. Azt találták ki, hogy egyrészt, mivel a processzorhamisítás világméreteket öltött, írjuk bele a processzorba, hogy GenuineIntel – gyengébbek kedvéért: eredeti Intel. Van egy kis proggy, az a neve, hogy **CPUIDF**. Ez megmondja, hogy eredeti INTEL-e a processzor. Majd belekönyörgöm a legközelebbi CD GURU-ba, néhány másik tesztprogrammal együtt.

Másrészről ha belefért 2 db 33-as DX, bele kell férnie 3 db-nak is.

Belefért szépen. Így világra segítették a 486DX4-es sorozatot, ami csalás, mert igazából DX-3-nak kellene nevezni. Mellesleg a technológiaváltást a processzor külseje is tükrözi, a legalsó sorban a copyright felirat mellett a régi prociknál a '89-es évszám, az újabbaknál a '89, '92 évszám látható. Ez csak az INTEL-re vonatkozik! Na és hogy minden PC tulajdonosnak megkeserítsék az életét, a processzorok tápfeszültségét 5V-ról 3.45-3.6V-ra csökkentették. Így az újabb processzorokat nem lehet a régebbi alaplapokra beledugni, hanem a szívünkhöz nőtt alaplapot bizony ki kell cserélni olyanra, amelyik tudja a csökkentett feszültséget. Ez nevezzük DX4-es alaplapnak. A cikk írásakor bizony már nagyítóval kell 5V-os 486-os processzort keresni. Figyelemre méltó dolgokat itt is lehetett tapasztalni. Idén januárban forgalomba került néhány tucat, feltehetően félrefeliratozott AMD 486DX2-80, melyek gond nélkül működtek, és a mai napig is működnek 120Mhz-en. Akinek ebből jutott, az bizony jól járt. Néha, kézen-közön felbukkannak. Onnan lehet megismerni, hogy a processzor alján, az 1-es láb felé mutató aranyozott csík jóval hosszabb – kb 8mm – a megszokottnál, de ez sem istenbizony! Az újabb fejlesztésű INTEL 486DX2-66-ok gond nélkül futnak 80MHz-en. A 486-os piacon jelentősebb minőségi ugrás talán nem várható, kivétel az INTEL 486DX4-100 procija, melybe 2x8kb belső cachevezérlőt integráltak, hasonlóan a Pentiumhoz.

Kijött az AMD 486DX4-120 is, rebesgetik a 150MHz-es verziót. A processzor-piacon nagy a választék, az árak alaposan lecsökkentek, szerintem már nem érdemes 386-os vásárlás gondolatával foglalkozni. Kapható IBM, Thomson, Cyrix gyártmányú 486-os processzor, ezekről véleményt nem mondok. Procit nem minden nap vásárol az ember, érdemesebb picit többet fizetni egy INTEL vagy AMD gyártmányért. A következő számban mesélek majd a Pentiumról, valamint adok egy-két tanácsot arra, hogy minél gyorsabban tönkre tudjátok tenni a nehezen megszerzett processzorotokat. Most azért nem mondom el, mert egyrészt akkor senki nem veszi meg a következő számot, másrészt már nincs több hely.



Old Man

Joytes[z]t
Welcome to the Test!

Szeretettel köszöntünk mindenkit az újság egyik új rovatában, a Tes(z)t-közelben. Bizonyára veletek is előfordult mostanában, hogy a bőség özönében nemigazán tudtátok eldönteni mivel is járnátok a legjobban. A PC egyik legnagyobb előnye, hogy számtalan cég fejleszt rá hardware szinten, s hogy az itt kialakult versenynek köszönhetően irdatlan fejlődésen ment, megy keresztül. Sajnos ebből fakad az egyik legnagyobb hátránya, miszerint ha az egyszerű földi felhasználó vásárolni szeretne, elveszik a különböző cégek által kiadott „ezerféle" CD-ROM-ok, kártyák, monitorok, kiegészítők tömkelegében. Bizony racionális döntést csak abban az esetben hozhatnánk, ha minden információ a rendelkezésünkre állna. Ezen a problémán szeretnénk segíteni a mostantól rendszeresen jelentkező Teszt rovattal. Reméljük tetszeni fog az ötlet, miszerint minden hónapban hardware szinten kiválasztunk egy témát (jelen esetünkben a joystick-ek) és megpróbálunk időt és fáradtságot nem kímélve, a dolog napos és árnyas oldalait egyaránt bemutatva részletes és a valóságnak megfelelő-tájékoztatást nyújtani nektek.

Úgy gondoljuk, hogy ebben egyelőre egyedülállóak vagyunk és bízzunk benne, hogy sokatoknak fog támpontot adni a véleményünk. Kétféle módon szeretnénk teszteredményeket közölni: az egyik variáció szerint bizonyos területen szakértelemmel, tapasztalattal rendelkező felhasználó fog nyilatkozni pl. több általa tesztelt hangkártyáról, a másik verzió szerint pedig egyetlen hangkártyáról fogunk több véleményt publikálni. Most pedig a bla-bla után jó csemegézést kívánunk az első eredményekhez.

A GURU Team

Valamelyik nap (éppen kabát vásárlásból tértem meg a GURU HQ-ra) gyanútlanul sétálok be a szerkesztőség ajtaján, amikor is arra lettem figyelmes, hogy két alak tanakodik a belső door-nál.

Amint megláttak az egyik arcán elváltoztak a bizonytalan vonások, hogy hirtelen átadják helyüket a HEURÉKA örömében érzett megnyilvánulásnak. Így szólt a társához: Mit szólsz a Csongorhoz? Ő remek lenne! A másik arcán felderengő halovány mosolyból és erőtlen bólintásából már tudtam, hogy elvesztem...

Szerencsére nem a konyha kitakarításáról döntöttek a fejem

AVIATOR5

felett, hanem abban a megtiszteltetésben lehet részem, hogy én írhatom a PC GURU történelem első teszt rovatát. A téma pedig nem más, mint a PC-re kapható joystick-ek (ezen belül is egyelőre a legnépszerűbb gyártó cég a Quick Shot) termékeinek a tesztelése.

A rendelkezésemre bocsátott irdatlan doboz 11db Joy-t tartalmazott (nem baj, úgyis unatkoztam volna a hétvégén), egészen pontosan kilenc botkormányt és két control padot. Mivel a tesztre két számon belül két-két oldal áll a rendelkezésemre, a sokféle elosztási lehetőség egyikébe némi logikát erőltetve, az első részben az analóg Joystick-ek fognak dominálni, míg a második részbe a digitális ketyerék és a control padok kerülnek. Nem csigázom tovább az érdeklődést és elárulom, az öt iszonyatos

fantázianévre kereszteltetett joy nevét: AVIATOR5, SKYHAWK, AVENGER PRO, PYTHON5, DEXXA. Lássuk hát a többféle program tesztelése után megfogalmazódott teszteredményeket.

DEXXA

AVIATOR5

Ebben a hónapban Ő nézett ki az igazi „nagyágyúnak", nem hiszem, hogy sok embernek lenne otthon belőle, viszont szinte biztos vagyok benne, hogy mindenki találkozott már vele kiállításokon, szaküzletekben. Az alakja a repülőgépek kormányához hasonlatos, két kézzel kell fogni, ennek a feeling-nek és a formatervezésnek hála tökéletesen illeszkedik a kezünkbe. Négy mikrokapcsolós tűzgomb áll a rendelkezésünkre, ezekhez két dupla fokozatú turbó állító is tartozik. Középen található a repülőgép-szimulátorokhoz egy realisztikus horizont jelző, ami a joy kihúzásakor illetve benyomásakor (csak így tudunk gyorsítani/lassítani, emelkedni/süllyedni) a megfelelő mozdulat eredményéről tájékoztat. Az X és az Y tengelyre külön kalibrálhatjuk a kormány alján található két tekerővel. Sajnos ezeken nincsen középső álláspont, egyáltalán semmiféle mértékjelző, ennek köszönhetően az ember türelme igencsak a végére ér mire beállítjuk őket a kívánt pozícióba. A tesztelt programok nagy része alá sehogy sem sikerült

bekalibrálni (Wing's of Glory, Tie Fighter, Wing Commander), remekül kezelték viszont az autós játékok (Screamer, Nascar) és bár idő hiányában nem tudtuk végignézni az összes játékkal, valószínűleg a

AVENGER PRO

hagyományos repülőgép szimulátoroknál (F-14, F-16 stb.) is jól használható. Eléggé vegyesek tehát az eredmények, megmondom őszintén én nem voltam elájulva tőle, arról nem beszélve, hogy játék után ember legyen a talpán aki le tudja cibálni az asztalról. Már amennyiben az állandó nyomvatartástól (főleg az autós játékoknál) egyáltalán fel tudjuk emelni a kezünket. Megszállottaknak szép karácsonyi ajándék lehet belőle a maga olyan 5.000 Ft körüli árával.

DEXXA

Hoppá! Most látom csak, hogy meg kell követnem magam, hiszen ez a joy nem a Quick Shot terméke, hanem a Taiwan-i székhelyű Dexxa International-é. Elsőre kicsit kételkedve néztem rá a furcsa design miatt, de ez hamar elmúlt a minden kivételnek magas szinten megfelelő eredmények után. Maga a kormány kézhezillő, remekül kezelhető, a tűzgombok szintén jól vannak elhelyezve, az X és az Y tengely érzékenységi állítói (szerencsére az Aviatoral ellentétben itt a középső állapotot egy vonal jelzi), illetve az auto-fire kapcsoló a tapadókorongok között kapott helyet. Ennek az előnyei és a hátrányai egyértelműek, szerintem nem zavaró, hiszen ha egyszer mindent beállítottunk, többet nem kell rajta variálnunk. Az általam tesztelt összes program gond nélkül lekezelte, nálunk többen is ismerték és mindenki tökéletesen meg volt elégedve vele. Talán legjobban az űrszimulátorokhoz ajánlanám, nagyszerűen lehet irtani vele az X-Wing-eket, Kilratik-at, egyéb nyalánkságokat. Az ára is tűrhető, ha olyan 2.500Ft-ig dobáljuk az aprót a perselyünkbe beruházhatunk rá.

Mindenkinek ajánlom fenntartások nélkül, hiszen a türhető árhoz képest itt kapjuk a lehető legjobb minőséget.

AVENGER PRO

Nagy örömömből az Avenger Pro okozta rémület térített magamhoz. Már a kinézete is borzalmas, a dobozon virító ergonomic new design feliraton pedig egyszerűen csak nevetgélni tudtam. Bár analóg joy-ról van szó, a kart meglehetősen nehéz kimozdítani a középponti állapotból, össze-vissza kell rángatni, hogy egyáltalán a megfelelő irányra reagáljon.

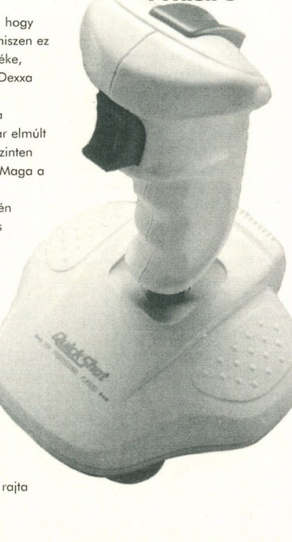
A rend kedvéért ráraktak néhány gombot is, ezekről talán a készítők sem tudják, hogy mire valók. Időközben egészen lehiggadtam, úgyhogy nézzük meg azt a csekélyke pozitívumot amit fel tudtam fedezni. A fedőlap elején található egy extra tekerő, erre a gázt, illetve a tolóerőt konfigurálhatjuk. Az elgondolás nem rossz, miszerint nem kell külön a billentyűzetet is kezelni, viszont nem igazán felderítő élmény a joy elé nyúlva össze-vissza tekergetni a Throtle Controlt. Valószínűleg ez, illetve a Windows alá való installálási lehetősége (külön lemezt kapunk hozzá, ez mondjuk eléggé kulturáltan néz ki, megint más kérdés, hogy ez menyit ér.) lett volna az Avenger Pro legnagyobb előnye, hát mit ne mondjak, legalább helyes volt az árszabás (2.000 Ft körül).

Mazchohistákon (t.k.:a fájdalmat, szenvedést élvező egyének) kívül senkinek nem ajánlom, legjobb lesz ha gyorsan elfelejtjük a rövidke ismeretségünket és elevezünk kellemesebb vizekre.

SKYHAWK

SKYHAWK

Meg kell mondjam, hogy Ő volt a hónap kellemes csalódása, hiszen a meglehetősen kommersz külső kinézete ellenére a tesztek során egészen tűrhető erdményekkel vizsgázott. A két tűzgombon és az alapvető érzékenységi állítókon kívül semmi (felesleges) extrát nem találunk rajta, alighanem az egyszerűség diadalát sikerült szem előtt tartani a fejlesztésénél. A tesztelt programok 99.9%-a tökéletesen kezelte, az árát is figyelembe véve (2.000 Ft) mindenképen az alsó kategória győztese. Ha szem előtt tartjuk azt az aranyszabályt, hogy a legdrágább joy is előbb-utóbb tönkre amortizálódik, akkor hasznos választás lehet ha beruházunk egyre.



PYTHON 5

PYTHON 5

Sokan megvetik a lövöldözős vagy az úgynevezett ugra-bugra játékokat, tény és való, hogy ebben a kategóriában PC-re igen kevés kiemelkedő játék született. Az utóbbi időben szerencsére változni látszik a helyzet, ma már ott tartunk, hogy a magam fajta megszállottaknak sem kell nélkülözniük, nyugodtan nyüstölhetjük az Aladdin-t, a Lion King-et, esetleg a lövöldözős sareware játékok tömkelegét (ezek nagy része használható anyag, a szép grafika és tűrhető zenék mellett talán nem elhanyagolható, hogy mindenki számára elérhetők). Kifejezetten az ilyen játékok irányítására szolgálnak a digitális joy-ok (szimulátoroknál felesleges próbálkoznunk velük, tartsuk szem előtt a Python oldalán pirossal szedett sorokat: A repülős játékoknál az analóg joystick a legjobb választás. Maga a botkormány végletesen egyszerű, a két tűzgombon kívül az égvilágon semmit sem találunk rajta. A design egyszerű, ízlésesnek mondható, persze azért azt nem mondanám, hogy olyan mintha egy python vigyorogna ránk az asztalról. (De ne is törődjünk vele, hiszen hányan próbáltak keserű órákon keresztül nevet adni egy joy-nak, alighanem csak ők tudják, hogy számtalan elvetett ötlet után milyen remek érzés visszakanyarodni az eredetihez. Ez az, legyen Python! De mivel az már volt, legyen mondjuk Python5.) Félretéve a megmosolyogtató fantázianevet, kígyónk a tesztelt játékok többségével remekül működött, jól kiszolgálta gazdáját. Mivel azt veszem észre, hogy már nem igazán tudok értelmes mondatokat kreálni, illetve az oldal is kezd szép lassan megtelni, talán itt: a vége husss. Vagy ahogy Brazil mondaná: Hej, hej,hej.

Csongor the Shoebaron

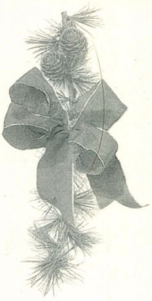
PC GURU

A test-közelben rovatunkhoz a joystickeket az ACOMP Kft. biztosította.

1135 Budapest,
Szt. László u. 74/a
Tel./fax: 149-6165

MIDI sarok

Zene-bona a PC-vel



MI IS AZ A MIDI?

A Musical Instruments Digital Interface megnevezés rövidítése, azaz egy szabvány, melyet elektronikus hangszerek vezérlésére hívtak életre a fő szintetizátor-gyártók 1982-ben. Az adatátvitel egy ötpólusú DIN-csatlakozós kábelen keresztül történik 31250 bit/sec sebességgel.

MI IS KELL MINIMÁLISAN AHHOZ, HOGY AZ EMBER MIDIZNI TUDJON?

Alapvetően kell egy MIDI-billentyűzet, egy hangkeltő modul (ez a kettő a legtöbbször egybe van építve, ez a szintetizátor) és egy sequencer-modul (azaz dalszerkesztő). Ha mindezt egy PC-n akarjuk csinálni, akkor szükségünk lesz egy MIDI-billentyűzetre, egy MIDI-interface-re, egy hangmodulra és egy hangminta-szerkesztő programra. Ha egy hangkártyát veszünk, akkor abba be van építve a midi-interface és a hangkeltő is. A MIDI-interface gondoskodik a hozzá csatlakoztatott MIDI-egységek vezérléséről. PC-n többféle MIDI-interface szabvány él egymás mellett, de a legelterjedtebb a Roland MPU-401-es szabványa.

HOGYAN IS MŰKÖDIK EGY MIDI-RENDSZER?

Az egységeket sorosan csatlakoztatjuk egymáshoz. Az interface által küldött üzenetek átmennek minden egyes egységen, és azok egy kód alapján beazonosítják, hogy rájuk vonatkozik-e, vagy nem. (Minden egyes MIDI-egységnek van egy azonosítója, és ilyenkor megvizsgálja, hogy az üzenetben lévő azonosító megegyezik-e ezzel. Ha igen, akkor végrehajtja, ha nem, figyelmen kívül hagyja az üzenetet.) Egy MIDI egységen háromféle csatlakozó foglalat lehet MIDI IN, MIDI OUT és MIDI THRU.

A MIDI IN-en keresztül fogadja az üzeneteket. A szintetizátor a MIDI OUT-on keresztül küldi a saját üzeneteit egy másik egységnek. A harmadikféle csatlakozó nincs rajta minden MIDI-egységen, ez a MIDI THRU. A szintetizátor a MIDI IN-en keresztül érkezett üzeneteket a MIDI THRU-n keresztül változtatás nélkül továbbküldi más egységek felé. A PC-s hangkártyákon a kombinált joystick-port-on keresztül mennek a MIDI-üzenetek. Hogy össze tudjuk kötni a hangkártyát a szintetizátorral, szükségünk lesz egy MIDI elosztó-kábelre. Ezen általában egy IN és egy OUT csatlakozó van, illetve a joystick-csatlakozó továbbvezetése.

Egy MIDI OUT kimeneten belül 16 egymástól független csatorna van. Egy-egy csatornához lehet egy egység egy-egy hangszerét (program) hozzárendelni. Egy midi-üzenetben ugyanis először meghatározzuk, hogy melyik egységnek megy és annak melyik hangszere (hányas sorszámú programja) és hogyan (milyen hangon,...) szólaljon meg. Ezenkívül természetesen az üzenet tartalmazhat még kismillió más dolgot is. Tehát minden hang megszólaltatása, beállítás-változtatás, stb... egy-egy midi-üzenet.

MI IS AZ A GENERAL MIDI?

Ez egy szabvány a MIDI-n belül, melyet azért fejlesztettek ki, mert a szintetizátorok rohamosan kezdtek elterjedni. Egyre több „háztartásban" is kezdtek velük zenélni. Azonban amíg minden egyes hangszer más hangszíneket használt, addig az otthon megkomponált dalunkat ha megmutattuk egy barátunknak, az ő szintetizátora természetesen merőben más hangszereket rendelt a számhoz, így az az esetek nagy részében élvezhetetlen volt. Erre találták ki a General Midi Level 1-t.

Kialakították egy egységes, 128 hangból álló hangkészletet és a hozzá tartozó dobkészletet, melyet minden General Midi kompatibilis hangszernek tartalmaznia kell. Fontos még, hogy a hangszerek sorszáma is kötött.

Tehát egy General Midi hangszeren az egyes sorszámú hangszer mindig az akusztikus zongora és pl. a 12. a vibrafon, és így tovább. A dobok mindig a 10-es csatornán szólnak, a többi csatornán pedig az akusztikus hangszerek. A hangkészleten túl a General Midi szabványhoz még sok technikai követelmény is társul: a hangkeltő meg kell tudjon szólaltatni egyszerre 24 hangot, melyek között 16 különböző hangszer lehet. Ezenkívül tudnia kell kezelni a modulációt, hangerőt, panorámát, lecsengető pedált, hajlítást,...

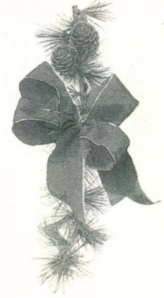
A General Midi nem véletlenül lett tehát igen népszerű, hiszen pl. így a játékgyártók megírják General MIDI-ben a zenét és az minden GM-kompatibilis hangkártyán ugyanazokon a hangszereken fog megszólalni (természetesen nem ugyanúgy).

Legközelebb a GS szabvánnyal és az üzenetek bemutatásával szeretném folytatni.

Charlie

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!



Íme, ismét teljesül egy kérésetek, hiszen nagyon sokan hiányolták eddig a PC GURU-ból a Cheat rovatot. Nos, itt az első rész, remélhetőleg mindenki fog találni valami érdekeset benne. Ti is részt vehettek a rovat megtöltésében azzal, hogy elküldítek a **GURU címére (PC GURU 1399, Bp. Pf. 701/765 Bear-helő)** a kedvenc turpisságotokat. Most pedig következzen az első Bear-helő.

HEXEN

BGokey	Isten mód
BPelletier##	Ugrás a ## pályára
BRaffel	Összes tárgy
CRhinehart	Összes fegyver
EBiessman	Disznó mód
JSumwalt	Kordináták
KSchilder	Sound Debug
MRaymondJudy	Összes billentyű
MWagabaza	Run script
RRettenmund	Ticker
SGurno	Full Health

WITCHAVEN

A BACKSPACE lenyomása után:
SCOOTER: Összes fegyver
MOMMY: Összes potions
WANGO: Összes kulcs, varázslat és Exp Level 7
RAMBO: X-RATED ANIMATION !!!!
IDKFA: Próbáld ki!

B-WING

A BLIGHT.OVL-ből készítsünk egy biztonsági másolatot, majd a következőket editálhatjuk:

Örök missile és fighter
Adress: 132A0
Eredeti: FE 8F 13 01
Módosított: 90 90 90 90

Strenght növelés:
X-WING
Adress:2C370
Eredeti:C4 09 C4 09 04 00 34 08
Módosított:98 3A 98 3A 04 00 34 08
Y-WING
Adress:2C450
Eredeti:A6 0E A6 0E 04 00 68 10
Módosított:98 3A 98 3A 04 00 34 08
A-WING
Adress:2C530
Eredeti:C4 09 C4 09 04 00 DC 05
Módosított:98 3A 98 3A 04 00 34 08
B-WING
Adress:2D250
Eredeti:88 13 88 13 04 00 9C 18
Módosított:98 3A 98 3A 04 00 34 08

Speed növelése:
X-WING
Adress:2C380
Eredeti:E1 00 0C
Módosított: F4 01 63
Y-WING
Adress:2C460
Eredeti:B4 00 08
Módosított: F4 01 63
A-WING
Adress:2C540
Eredeti:0E 01 10
Módosított: F4 01 63
B-WING
Adress:2D260
Eredeti:CD 00 0C
Módosított: F4 01 63

Ellenség sebességének csökkentése:
TIE/F
Adress:2C620
Eredeti:E1 00 0F
Módosított: 19 00 0A
TIE/I
Adress:2C700
Eredeti:FA 00 10
Módosított: 19 00 0A
TIE/B
Adress:2C7E0
Eredeti:B4 00 0A
Módosított: 19 00 0A
TIE/A
Adress:2D180
Eredeti:45 01 00
Módosított: 19 00 0A
ASS GUN
Adress:C8C0
Eredeti:C8 00 0C
Módosított: 19 00 0A

DARK AGES

Nyomjuk le egyszerre az F10-et és a BACKSPACE-t, ezután a = billentyű engedélyezi az autofire-t.

ARKANOID

A játék megállítása után írjuk be: DSIMAGIC

Ezek után a következő billentyű élnek: (C)atch, (D)isruption, (E)xpand, (L)aser

ASSASIN

Haljunk meg a játékban, majd a következők közül írjunk be egy nevet a táblára:
ASSASIN, THE ONE AND ONLY, SUPERFROG, ALIENBREED, PSIONIC SYSTEMS, PROJECT X.

ANOTHER WORLD

Pályakódok

1 - HTDC, 2 - CLLD, 3 - LBKG, 4 - XDDJ, 5 - FXLC, 6 - KLFB, 7 - TTCT, 8 - XJRT, 9 - HRTB, 10 - BRTD, 11 - TFBB, 12 - TXHF, 13 - LKJL, 14 - LFCK

Próbálkozni lehet még a következőkkel:
LDKD, HTDC, CLLD, FXLC, KRFK, XDDJ, LBKG, KLFB, TTCT, DDRX, TBHK, BRTD, CKJL, LFCK, HRTB, HBHK, JCGB, HHFL, TFBB, TXHF, JHJL.

BATTLE ISLE

Pályakódok

Level 1 - COURA,	Level 2 - PHASE
Level 3 - EXOTY,	Level 4 - MOUNT
Level 5 - FIGHT,	Level 6 - RUSTY
Level 7 - FIFTH,	Level 8 - VESUV
Level 9 - MAGIC,	Level 10 - SPACE
Level 11 - VALEY,	Level 12 - TESTY
Level 13 - TERRA,	Level 14 - SLAVE
Level 15 - NEVER,	Level 16 - RIVER

valamint TIGER, SNAKE, ZENIT, DONNN, VESTA, OXXID, DEMON, GIANT.

ATOMIX

Írjuk be, hogy TIME, és az óra le fog állni.

MK3

Így indítsd el: MK3 666 1000000

BATTLE ISLE: DATA DISK 1

Pályakódók

One Player
01. BLOCK, 02. WATCH, 03. LAGUN, 04. BIRMA, 05. SERPT, 06. RAMBO, 07. YUKON, 08. POINT, 09. FROGS, 10. ITALY, 11. LINES, 12. VARUS, 13. SOUND, 14. TWEAK, 15. NIPON, 16. FLAIR, 17. ARROW, 18. KORSO, 19. NOUTH, 20. FJORD, 21. DONOR, 22. LEYES, 23. JUMPY 24. WERFT, 25. WINIT

Two Players
01. CLOCK, 02. LOSAG, 03. BOMBS, 04. COMET, 05. PEARL, 06. MIROR, 07. ROMEL 08. MAGMA, 09. TENNO

BATTLETECH

A kimentett állás 05D5 és 05D6 címére írjuk be a következőket: 00 70
És máris egy kicsit jobban állunk.

WHERE ON EARTH IS CARMEN SANDIEGO?

A start után írjuk be, hogy CARMEN és az OPTIONS menüben feltűnik a Cheat menü.

CORRIDOR 7 (& DEMO)

Cheat szavak
WAXX - teljes fegyverzet és lőszer

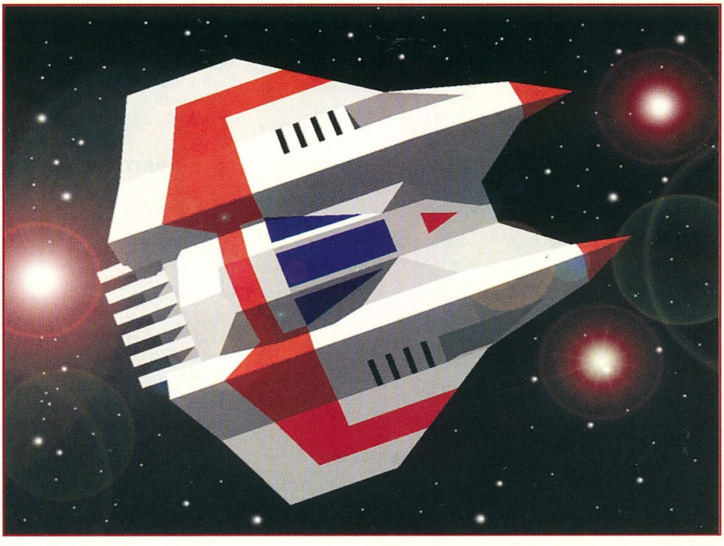
Indító cheat
C7 PRESIDENT - véletlen pálya
C7 LEVEL DIAGNOSTIC - enhanced game

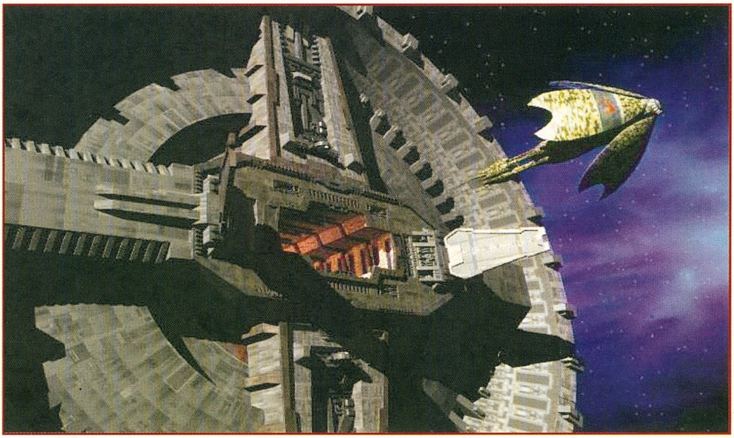
Cheat billentyűk
A CTRL, LSHIFT, TAB lenyomása után:
Backspace W - Next Level
Backspace R - Skull
Backspace G - God Mode On/Off
Backspace I - Increase Score
Backspace N - Clipping On/Off
Backspace F - Co-Ords in HEX
Backspace C - For your Stats

LightWave
A jövő filmstúdiója?

Aki már behatóbban tanulmányozta a lightwave-et, annak gondot okozhatott a layout-editor surface menüje. Az itt lévő felületi tulajdonságok kiismerése eszméletlen sok időt tud elrabolni főleg akkor, ha egy lassú gépünk van. (Na, ugye milyen jó lenne egy Blizzard 1260-as kártya?!?!) Eme időrabló tevékenységek elkerülése végett szeretném bemutatni nektek ezeket a tulajdonságokat. (Már hallom is, ahogy a távolban elcsendesülnek a „Surface menüt akarunk!" hangzatú felkiáltások.)

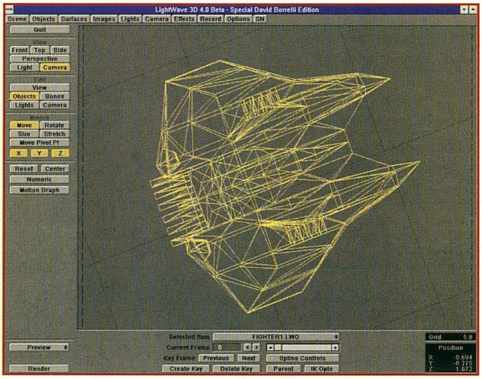
Először is fontos megjegyeznem, hogy a scene-nel együtt nem mentődnek le a surface-ek (hát hogy mentődne le amikor még neve sincs), tehát ne felejtsük el és használjuk gyakran a load/save surface opciókat. Jó ha sok felületet csinálunk előre és akkor nem kell valamilyen fontos, illetve határidős munkánál is felületgenerálásokkal időt pazarolni. A surface color-ral kiválaszthatjuk a felület alapszínét, a mellette lévő „T"-vel textúrát választhatunk amit a felületre akarunk feszíteni. A texture type mellett, az első öttel a kiválasztott texture image felrakási módját választhatjuk, a többi pedig a lightwave saját, belső textúrái. A pixel blending-gel „elmoshatjuk" a kicsinyítés során eltorzult pixeleket, a negatív image-vel a világos színekből sötétet, a sötét színekből pedig világosat csinálhatunk. A texture axis-sal a textúra „irányát" adhatjuk meg, az automatic sizing-got benyomva a lightwave magától állítja a textúra nagyságát, de ne felejtsük el, hogy miután ezt az opciót aktivizáltuk, elvesznek a beállított értékek. A texture size-zal a nagyságát, a texture center-rel az elhelyezkedését adhatjuk meg. A texture velocity-vel a textúra mozgását állíthatjuk be, ennek sebessége attól függ, hogy hány frame alatt mozdul el a megadott irányba, természetesen úgy mozdul el, hogy a surface felületén marad. A texture falloff-fal a textúra adott irányú „elhalványulását" állíthatjuk, ennek sebessége is természetesen az animáció frame-jeinek számától függ. Persze ezt az opciót egy képnél is használhatjuk, de főleg animációnál van jelentősége. Ennek például akkor van értelme, ha egy láng egyre átlátszóbb csóváját akarjuk megcsinálni. A world coordinates-ot benyomva a beállított textúra értékek nem a surface koordinátáira vonatkoznak, hanem a világra amiben az objectek vannak. A belső textúráknál a textúra színét is meg kell adnunk a texture color-ral, ezekhez tartoznak még tulajdonságok, melyekkel a textúra sajátosságait állíthatjuk. Például az underwater-nél a wavelenght-tel egy hullám hosszát lehet beállítani, amely tulajdonság csak ennél a textúránál állítható. Ezek ismertetése fölösleges és egyértelmű. Visszatérve a surface-menübe nézzük meg a többi tulajdonságot is. A luminosity-val a surface fényességét, a diffuse level-lel a surface color fénysugárzásának mértékét (ha fémes felületet akarunk, akkor legyen minél közelebb a 0%-hoz), a specular level-lel a fénytükröződési szintet, a glossinessel a csillogás mértékét, a reflectivity-vel a kiválasztott reflection image visszatükröződési szintjét, a transparency-vel a fényáteresztő képességét, átláthatóságát, a refractiv index-szel a tárgy fénytörésmutatóját (az üvegé például 0.43) és az edge transparency-vel az élek láthatóságát állíthatjuk be. (Ezután a mondat után elmondhatom, hogy nálam senki sem tud rosszabbul fogalmazni.) A smoothing-gal elmoshatjuk a surface-t (phong), a double side-dal pedig a tárgy belsejét is számoltathatjuk, aminek például egy pohárnál fontos szerepe van. Az outline only-val a surface-en nem lesz felület, csak az object vonalai látszódnak, de minden tulajdonság ugyanúgy érvényesül. Az additive-vel a háttérbe lehet olvasztani a surface-t, ez lehet a backdrop vagy egy másik surface (például egy üveg és a címkéje). A sharp terminator-t benyomva a színátmenet rövidebb, jobban látható





lesz. A color highlights-ot benyomva a surface színe részben megmarad és a fénytörésekben a surface színéből és a fény színéből egy átmenetet képez, ahelyett, hogy csak egy foltot rakna a felületre. Az image seam angle-vel (Angler?) a reflection image beesési szögét állíthatjuk be. A color filter-t benyomva (normal edge transparency-nél) a fedésben lévő objectek színeinek a matematikai középértékének a színét láthatjuk. Ennek természetesen csak színes surfacenél van értelme. Tehát color filter nélkül additive, color filter-rel pedig szubtraktív színkeverést kapunk. Az edge transparency-vel homogén átlátszóságot lehet beállítani, ezzel üvegszerű tárgyakat tudunk készíteni. Ha az edge transparency normal-on van, akkor az átláthatóságot a transparency utáni érték határozza meg. Ha a másik két kapcsoló egyikét nyomjuk meg, akkor kap szerepet az edge treshold. A transparent-tet (átlátszó) akkor válasszuk, ha ködszerű tárgyakat akarunk készíteni (pl. atombomba). Ilyenkor a tárgy széle nem lesz kontrasztos, 1-es értéknél egészen beleolvad a háttérbe. Az opaque-et pedig abban az esetben kell bekapcsolni, ha búra-típusú látvány (repülőgép kabinja) megvalósításán fáradozunk. Az üvegnek van vastagsága, nem tökéletesen átlátszó, a széleken a camera irányából „vastagabb" a tárgy. Ezt a mértéket a már aktiválódott edge thresholddal határozhatjuk meg. Így élesíthetjük vagy ködösíthetjük el a széleket. Általában a transparentet érdemes bekapcsolni, ha Edge Transparency-t használunk. A max smoothing angle-vel a lekerekítendő, elmosandó felület phong-olását paraméterezhetjük, ez alapbeállításban 89.5 fok ami azt jelenti, hogy 90 vagy annál nagyobb fokú „görbületeket" már nem próbál phong-olni. Végül pedig a bump maping következik, amely az imagine-ben altitude mapping-nek felel meg. A lényege, hogy a kiválasztott textúrát „kinyomja" a surface-ből aszerint, hogy milyen a pont fényereje, tehát a világosabb részeket kijjebb nyomja mint a sötétebb részeket. Ennek a kiemelkedésnek a mértékét a texture amplitude-dal határozhatjuk meg.

Ha már a Lightwave-nél tartunk, akkor mindenképp meg kell említenem egy olyan sorozatot, amely ezt a programot méltán híressé tette. Ezt a filmsorozatot úgy hívják, hogy BABYLON5, ez az a sorozat amit csak csodálattal lehet nézni, nekem minden résznél mentális orgazmusom van ahogy ezt a fantasztikus látványt magamba szívom. Nem csoda, hogy ezért a grafikáért EMMY díjat kapott a sorozat és maga a grafikus rendszer (Amiga), a VideoToaster is. Ezek után azt hiszem, nem tűnik túlzásnak a reklámszövege: „A Science-fiction már a múlté".



Ha egy normális embert megkérdezünk a videostúdiókról, akkor a silicon gépek és az Amigák jutnak az eszébe (na meg persze a speciális célhardverek). Hogy mi ebből a tanulság, talán csak az, hogy nem minden PC ami toronyban van.

Most jut csak eszembe a legfontosabb, minden vasárnap 18.25-kor a PRO7-en megy a BABYLON5-sorozat, aki kihagyja az nem tudja mit veszít. Addig is itt vannak a képek egy kis ínycsiklandozásnak. Még egy megjegyzést engedjetek meg nekem.

Ez a cikk az Amigás LightWave-ről készült, de félreértések elkerülése végett ez kb. 99 százalékban (néhány speciális effekt kivételével) megegyezik a PC verzióval.

Remélem találkozunk a jövő hónapban, addig is „a fény legyen veletek".

by FRANKIE and GABRIEL

Azt hiszem a karácsonyi cikkeket valami meglehetősen karácsonyi dumával szokás kezdeni, gondolok itt olyasmire mint kellemes, boldog karácsonyt mindenkibe és de jó már megint együtt, netán írhatnék még olyan blődségeket is, mint pl. de örülök nektek ezen a csodálatos ünnepen, satöbbi. Ezzel csak az a baj, hogy kissé nehezen tudom eldönteni melyik az a legmeglehetősebb szöveg aminek mindenki örülne, úgyhogy hagyjuk, illetve mindenki ossza be magának az előző kettőt. Szorgalmasabbak a megadott sablonok alapján újakat is költhetnek maguknak, és egy fokkal jobban örülhetnek amiért éppen remek kreatív hangulatban érte őket a levrov. A karácsonyi ajándékozással kapcsolatban szerencsére már nem vagyok ilyen zavarban, íme itt van a kétoldalas levrov, legyetek vele boldogok. Örömötök teljessé tétele végett, valamint azért, nehogy megálljatok itt nekem a fejlődésben elárulom, hogy mostantól két oldal is marad. No kérem, akkor most ennyit az előzetes karácsonyi hangulatból, folytassátok tovább majd kicsit később ha itt lesz az ünnep tényleges ideje, én is azt teszem majd, csak előtte még írok nektek egy levrovot ami éppenséggel sokminden lesz, csak karácsonyi hangulatú nem. Bár ki tudja. Még bármi lehet belőle.

EGY ELŐFIZETŐ GONDOLATAI

Hi Brazil! Csípem a PC GURU-t! Szerintem tök pöpce! **(Szerintem is. Az mi? Brazil)** Különösen tetszenek benne a bemutatók. Jó még az előfizetőknek járó ingyen lemez.

Persze ha nem lennék előfizető, akkor nem lenne ennyire jó. Szerintem a játékok értékelésénél (CD-s játékok) gondolni kéne azokra is, akinek nincs CD ROM-ja és le kéne írni, hogy mennyi helyet foglal el a game, ha az egész winchesteren van.

Hát nem is tudom. Szerintem semmivel sem foglal el több helyet a vinyón mint akkor ha a polcon vagy az asztalon van. Legalábbis emlékeim szerint a CD lemezek nem szokták a méretüket megváltoztatni abban az esetben, ha egy vinyóra teszem fel őket, persze az is lehet, hogy eddig csak nekem nem tűnt fel. Viszont sokkal kényelmetlenebbnek tartom a CD-s játékokat a viccmesteren tárolni, mert így vagy baromi nagy számítógépház kell, vagy a viccmestert kell valami alkalmas helyre kiépíteni a számítógépből. Akkor már inkább a polc.

Úgy gondolom, hogy néhány játék leírásánál részletesebben kéne leírni a kezelést. Nagyon nem tetszik (szerintem másoknak sem), hogy néhány számban sok oldal ismétlődik, vagy még rosszabb: egy leírásban bekezdések ismétlődnek, akár nincs a leírásnak vége. Ha tudtok, kérlek változtassatok ezen!

Jajj. Most két dolog lehetséges. Vagy túl sok a rosszul kötött újság vagy a Laza fedőnevű tördelőszerkesztőnek álcázott kultúrterrorista áldásos tevékenységét élvezitek (ez azért egy kicsit erős volt, mármint a „kultur" – a törd.). Utóbbit azért tudom kissé nehezen elképzelni, mert amikor keveset iszik akkor egészen jól dolgozik, amikor meg sokat, akkor hiba nélkül.

Különben pedig én nem is emlékszem olyan számra, amiben oldalak ismétlődtek volna. Pedig nekem köztudottan igen jó az emlékezőtehetségem. Így pl. az ismétlődő bekezdések esetére emlékszem is. Gondolom azok az ismétlés a tudás anyja elv miatt kerültek bele a cikkekbe és egészen biztosan nem a tördelési munkák alatt generálódott hibák manifesztációja.

Legfeljebb tévedek, de mindenesetre elég jól hangzik...

A lemezmelléklet – mint már említettem volt – **(Emlékszem erre is. Még... Brazil)** nagyon jó, de egy kicsit primitív játékok vannak rajta. Sebaj.

Akkor jó. Mellesleg igen nehéz ám egy HD-s floppyra úgy anyagot összeválogatni, hogy el is férjen rajta és ne is legyen annyira (nagyon) primkó.

Sőt, ha jól megfigyeled a rajta levő programokat, akkor döbbenettel fogod tapasztalni, hogy nagy részük shareware vagy freeware program, amiknek a szerzőjüktől nem igazán várható el minden tekintetben profi munka, tekintettel arra, hogy nem ezeken a programokon szándékoznak magukat gennyesre keresni. Viszont ezeknél a programoknál a csillogást és a hegynyi grafikát sok esetben remekül helyettesíti az apróság, miszerint is a játékban van némi ötlet és el lehet vele szórakozni akár 15 percnél tovább is. Ami nem minden megjelenő „profi" programról mondható el.

VISSZA A COMONDORHOZ!

Szerintem az a fajta hírek, ami a 11-es számban van, sokkal jobb, mint a „hagyományos". Egyébként tetszik a 11-es szám borítója (anyu majdnem kidobta a szemétbe). **(Ezek szerint érdemes megnézni. Majd keresek egyet valahol a szerkesztőségben, kíváncsivá tettél. Brazil)**

Más. Ugye lesz jövőre is GURU Tábor? Állítólag nagyon jó vót. Sajna én nem vótam ott. Lehet gépet hozni? És pokolgépet? Na mindegy. Az a lényeg, hogy én ott leszek és kitartok mellettetek a végsőkig, amíg szét nem esik a gépem.

(Tari Viktor, Budapest)

Ez igazán nagyszerű. Azonban sajnos ezzel még várni kell egy kicsit, jelenleg ott tartunk, hogy alig bírunk kimászni a hó alól. Téli GURU Tábor pedig nem lesz. Télen ugyanis a medvék téli álmukat alusszák (legalábbis a rendesebbje) és a valamirevaló számítógépesek sem dugják ki az orrukat a meleg szobából, legfeljebb egy kis Computer Karácsony vagy ilyesmi erejéig. Azért kitartás, minden valószínűség szerint jövőre ismét lesz nyár, és akkor aztán senki sem akadályozhatja meg a tábor létrejöttét.

GAME TIPS

Tisztelt Szerkesztőség! A nevem Balogh István. Van egy kis gondom. Van egy játékprogramom aminek Supaplex a neve és a 35. pályánál leragadtam, 9 db alkatrészt kell összeszedni itt de akárhogy számolom, nem jön össze és csak 6 db-ot tudok begyűjteni, mert a többinél robbantani kell, de ez meg nem megy, mert az egyedüli robbanékony lemez olyan helyen van, ahol kevés golyó van, így az üres tért nem tudom áthidalni. Így a következő pályára sem tudok továbbmenni. Mit tanácsolnak? A gép amin játszom 286-os.

(Balogh István, Szeged)

Tanácsom a következő: másképp kell megpróbálni. Bevallom neked egészen őszintén, hogy a szóban forgó játékot nem láttam, sőt a mai napig még csak nem is hallottam róla, ennek ellenére egészen elviselhetőek voltak a hétköznapjaim.

Rövid közvélemény-kutatásom eredményeképpen lesújtó hírt kell veled közöljek, mégpedig azt, hogy tudatlanságommal nem vagyok egyedül, és a környezetemben más sem tud neked tanácsot adni. Ebből levonhatod a szomorú tanulságot, nevezetesen a GURU Team sem ért mindenhez, sőt. Ez van.

Szerencsére közben eszembe jutott egy lehetséges megoldás. Próbáld meg fejjel lefelé nézni a képet vagy fordítsd fejjel lefelé a monitort, mert úgy a 6-os pont 9-esnek látszik. Sose lehet azt tudni, hátha azok az agyafúrt játékírók ilyen gonoszságokkal tűzdelték tele a játékot. Még szerencse, hogy ilyen nagyon okos vagyok és mindenre rájövök.

LEVÉL A GUMISZOBÁBÓL

[CÉGNÉV] Varga Zsolt 1171, Budapest, AZONNAL KÖZÖLHETŐ. 1993. június 7. Ügyintéző: [Név] (36-1)000-000. Az Alföldtrade Kereskedelmi Vállalat bevezeti a Burgonyakockázó gépet. Az Alföldtrade nemrégiben bejelentette, hogy új terméket vezet be a piacra, a Burgonyakockázót.

Ez egy forradalmian új módszer a burgonya szeletelésére, amely egyszerre garantálja a frissességet és az egyenletes kockanagyságot. A Burgonyakockázót az Alföldtrade a krumpliszeletelés megújítására jelentkező fogyasztói igények kielégítésére fejlesztette ki. A Burgonyakockázóban megjelenik a szeletelési technológia minden új vívmánya, és teljes egészében rozsdamentes acélból készül.

Különlegesen kialakított precíziós egységei biztosítják az egyenletes kockaméretet... A Burgonyakockázó javasolt fogyasztói ára 14.980 forint, közvetlenül az Alföldtrade-től vagy a háztartási boltokból szerezhető be. Az Alföldtrade több mint 30 éve a minőségi konyhai eszközök és kiegészítők egyik legfőbb gyártója. 1961-es alapítása óta az Alföldtrade következetesen törekszik a konyhaberendezések megújítására és tökéletesítésére.

A cég további terméke a lézersugaras cseresznyemagozó és a pirotechnikus szilvaaszalógép.

Nagyon jó. Egyrészt most már tudunk mindent a krumplikockázásról, másrészt nyilvánvalóan mindenki szeretne még egy kicsit olvasni a pirotechnikai izékről is. Figyelemfelkeltő. És mindez egy nem kis cég nem is akármilyen programjához tartozó példaszövegben van benne.

Igazából persze nem lepődöm meg rajta, hogy ilyenek vannak, ennél sokkal rosszabbra is el vagyok készülve. Viszont most már egészen biztos, hogy a gépem közeléből is száműzöm a 6-os Wordöt. Egyvalamit persze nem értek. Minek egy ekkora baromságot mindjárt a levél elejére berakni?

Telik vele a levél ez kétségtelen, de ilyen alapon majd legközelebb levelezés címszóval beollózok ide egy részletet valami pártértekezlet jegyzőkönyvéből.

Na, ennyit erről. Ez a Word 6.0a sötétség vonala. Üdvözlet a másvilágról Brazil elvtárs úrnak!

Ómen, blabla Ámen! Ha nem lennél hozzá szokva az abszolút (csakhogy az angol litricsört – aki mellesleg tanárnak hiszi magát és nyomatja a babot – használjam pl. kép) baromsághoz légy oly nyájas, hogy végig szkenneled az optikáddal. DankE a'la Dante: Pokol.

So, hogy ne csak a memóriát fogyasszam ebből 80286 (Mi az? Tán Brazil tanárnak nem tetszik??) 4 Mbytenyi Ramból írok: Igaz most lőtte a Fradi 1st lady goold a Real (TIME) ellen, de amíg a Juv...ban végig mondták meg számolta a Kbyte-jait. GÓÓÓÓÓÓL. Na, nem mintha FTC-s lennék, de ki ne örülne neki???

Mivel oldal végénél vagyok jön a baromság (Mé' eddi' mi vót, Ludás Mátyás?): Örülök neki, hogy megvettem a 1st PC GURU-mat. Avagy bé forgyúltam a konyhába öóööö bocs a városba oszt csavargáztam. Mondhatom, megláttam a 95/10-es számot. Lehergelődtem. Most láttam először ilyen színvonalt (nem nyomda hiba!!!). Vannak régebbi számok, de az (water)ló 3,13csát **(nem igazán értem, nálam a pi körülbelül 3.14159265359 mozog – a törd.)** (félre érthetetlen, mi?) se ért szemembem. Mán bocsánatot kérek, de nem azt a színvonalat nyújtja, mint

amit a mostani. Mellesleg megküldöm a befiz számlák másolatát. Ui (nem utóirat, kár, mi???) a 95/11-es discet kérném, ha felpostáznád és 1 kerek évi a PC GURU-t.

Eddig talán még kételkedtem egy kicsit, de ebben a pillanatban kétségtelenné vált, hogy valóban meghibbantál. Méghogy én postázzak neked ezt meg azt. Höhö. Ilyet sem hallott még a világ...

Nem mondom, volt már rá példa, hogy egy-egy gyengébb pillanatomban saját magam felajánlottam valami hasonló dolgot, de erre megkérni még senkinek sem volt bátorsága. Na persze az őrültek egy más kategória. Nem is haragszom ám érte.

A 95/10-re még nincs fizetésem, de azt is kérni fogom majd. DE NE MOST!!! Yes I'm sörö. Remélem még ölég lösz a zsugára, he? Új oldal, hála a GOOD (star) LORD-nak! Nyomatom a szöveget, (értelmeset) ha: **(Oops. Látom kérdezősködni fogsz. Azt hallottam, ha az őrültekkel finoman bánnak, akkor nem gerjednek be. Mivel nem akarlak felidegesíteni, ezért nagyon szép kis válaszokat fogok neked írni. Humánus vagyok nagyon. Brazil)**

1st question: Hol van a Word for Windows 6.0a-nál a felső, ill. alsó index?

Khmm. Nem tudom biztosan, de szerintem a felső az felül, az alsó meg alul. Bevallom őszintén, egy kicsit azért bizonytalan vagyok azután a krumplikockázós izé után, úgyhogy ne vedd szentírásnak a szavam.

2.nd question: Miért van az, hogy nem vagytok benne a tel. könyvben és az Arany Old-ban?

Mert nem férünk bele. Egy embernek is kicsi, hát még egy egész szerkesztőségnek. Most gondolj bele. Csak belsős rabszolgából van vagy 8 (becsült adat, de kb. pontos). A külsősök számát már meg sem merem becsülni, meg különben is mindegy, az biztos, hogy sokan vannak.

Megoldás lehetne esetleg, hogy a lapokat kitépve szépen beburkolunk mindenkit, de ezzel meg az a baj, hogy baromi nagy meló és egyáltalában nem biztos a siker, valószínűleg kevés lenne a papír. Továbbá valószínűleg elfogyna a lelkesedés a csomagolás végére, szóval bukott. Ennél az egyszerűbb megoldásnak tűnik, ha szépen mindenkin átmegy az úthenger és akkor bele lehet hajtogatni mindenkit a lapok közé, de gyanítom ez nem lenne egy népszerű ötlet ha felvetném. És különben is. Akkor aztán egyfolytában pampognátok nekünk, hogy nagyon ellaposodott az újság színvonala.

3.rd question: Miért nem lehet telefonálni a 113-0114-es számotokra, foglalt - bip, bip, bip...

Ez jó kérdés, néha én is felteszem magamban. Szerény véleményem szerint az lehet a baj, hogy valaki egyfolytában használja. Gondolom ha valakinek sikerül felhívnia, akkor egyből azzal kezdi, hogy miért nem lehet felhívni, és ennek a problémának a megtárgyalásával a beszélgetések hossza a duplájára nő, ezért aztán nem lehet felhívni. Stb., stb.

4.th question: Honnan a 3,14csából **(jé a távoktatás csodája – a törd.)** (a szám a cenzúrát helyettesíti) szerzitek ezeket a maszek programokat?

Onnan.

5.th question: Hol van ma Budapesten a tudomásotok szerint a legolcsóbb szám.tech. hely?

Az attól függ, mit akarsz ott csinálni. Ha csak nézelődni akarsz, akkor bármelyik boltba bemehetsz, emlékeim szerint még sehol sem szednek belépőjegyet.

Ha vásárolni szeretnél, akkor nincs legolcsóbb. Van ami itt olcsóbb és van ami ott. Ebben az a jó, ha mindent ott veszel meg ahol az adott kütyü a legolcsóbb, akkor az az utazással és a ráfordított idővel együtt már sokkal többe került, mintha egy helyen vetted volna meg az akármijeidet. Olcsóság és nem olcsóság eldöntése végett javaslom a cégek hirdetéseit és árjegyzékeit böngészni, azokat valami ilyesmire találták ki többek között.

6.th question: Hogy lehet hozzátok eljutni?

Repülővel, hajóval, ejtőernyővel, helikopterrel, busszal, villamossal és űrhajóval egészen biztosan egyszerű, autóval viszont lehetetlen. Ez személyes tapasztalat. Megközelíteni még csak meglehet a szóban forgó helyet, de a közelben parkolót találni igen komoly erőfeszítéseket kíván az embertől. Egyébként ha rám hallgatsz, akkor eszedbe sem jut a szerkesztőség felkeresése, ugyanis szellemi és testi épségedet semmi nem garantálja a szerkesztőség ajtaján történő átlépés után. Veszélyes.

7.th question: Mi az az ECTS?

Az egy bazi nagy kiállítás ahol megmutatják az embereknek, hogy mi a jó nekik. Legalábbis a számítógépes játékok területén.

8.th question: Hol volt és hol lesz az ECTS legközelebb?

Londonban volt és lesz. Úgy látszik jól érzik ott magukat, semmiképp sem akarnak például Bukarestbe átköltözni egy jó kis kiállításra. Nem is értem miért.

Hát ennyi lenne. Ui.: Reszkessetek a leveleimtől!!! avagy Visszatérek!!!

(Varga Zsolt, Budapest)

Gondolod, hogy még egyszer sikerül az ápolóidat átrázni és egy új levelet megírnod? Persze nincs kizárva a felépülésed lehetősége sem, bár ha az első PC GURU-d ennyire sokkolt, akkor vajon mi lesz a többi hatása? Igaz ugyan, hogy az első sokkhatás a legnagyobb. Na majd meglátjuk.

TESZT, KÉRDÉSEK MEG MINDEN

Adj Isten jó nagyot! Helló Brazil! Na, hogy vagyunk? Elhatároztam, hogy írok neked levelet. **(Nem vagy ezzel mostanában egyedül. Brazil)** De írok ám! Sajnos a bomba (szeretetem záloga) nem fért bele, pedig a 986-os 90000 MHz-s 400 MB RAM-os, 600 GB ROM-os gépemen kidolgoztam ám minden részletét. **(Úgy tűnik mégsem mindet. Brazil)** Van egy kérdésem: hogy vagy? Mit csinálsz azzal a sok levéllel, amit kapsz? Te legalább akkor sem vagy bajban, ha otthon véletlenül kifogy a klotyópapírod. Küldhetnél nekem is egy szatyorral.

Na stop. Először is egy kérdésről volt szó, aztán most tessék itt van mindjárt kettő. Igaz ugyan, hogy az elsőt már másodszorra kérdezed, a második meg hülyeség, de mindegy.

Hogy-hogy mit csinálok azzal a sok levéllel? Hát természetesen semmit. Időnként (havonta kb. úgy egyszer vagy kétszer) levrovot csinálok belőlük, de különben semmi érdekes. Arról már réges rég letettem, hogy mindegyikre válaszoljak, az eléggé fárasztó és egyáltalán nem kifizetődő dolog. Gondolkoztam azon is, miszerint a levelekből valamilyen korszerű eljárás keretben téglákat gyártok, és akkor majd építek magamnak egy házat belőlük.

A WC papír megoldás eszembe sem jutott, marhára utálnám, ha az összes mindenem csupa tinta lenne egy kiadós törlés után...

Teszt: kémvizsga.

1. Hogyan segítenéd elő egy barátod börtönből való szökését? A. megpályáznád a börtönigazgatói állást (2 pont) B. Sétaidő alatt átdobnád a kerítésen (10 pont) C. elítélteted magad és a börtönben ruhát cseréltek (100 pont). Értékelés: 2-9 pont: jó kém vagy. 10-99 pont: jó kém vagy. 100 pont: Brazil vagy.

Hosszas kitartó munkával kitöltöttem ezt a baromi hosszú tesztet, összeadtam a pontjaimat és bevallom, most gondban vagyok. A 0 pont miért nem szerepel az értékelésben? Most aztán sosem fogom megtudni mennyire vagyok jó kémnek. Kicsit elszomorít az a tény, hogy a teszt alapján még Brazil sem vagyok, de szerencsére az ilyen tesztekben sosem bíztam igazán és azt hiszem, ez a jövőben sem fog megváltozni. Egyébként is majdnem mindegyik dögunalom. Ez meg még hosszú is volt...

Gyorsan értékelném a PC GURU-t.

Legpoénosabb cikkíró: Sir Mocsy. Már hat programot azért vettem meg, mert kurvára tetszett a leírása (és nem bántam meg). **(A legjobb tördelő: LAZA. Ez valahogy kimaradt. – a törd.)** A legcoolabb amn: Masell (a dumozó). A három legjobb cikk: Dark Forces leírás, Origin bemutató, Betrayal at Krondor leírás. Te is örülhetsz, mert először mindig a levelezést olvasom el. **(Miért? Van aki nem? Brazil)** Ettől aztán olyan jó kedvem lesz, hogy a leggyatrább poénon is hülyére röhögöm magam (ami nem nehéz). **(Aha! Értem már miért a legpoénosabb a Mocsy. Ööö, remélem nem olvas levrovot... Brazil)** Van 7 kérdésem:

1. Ki ölte meg Lora Palmert?
2. Miért halt meg Joselyn Packard?
3. Mi a kedvenc játékod?
4. Milyen géped nincs?
5. Miért vagy te Brazil?
6. Mi a Twin Peaks című filmsorozat utolsó részének utolsó jelenete?
7. ?

Elég ha a hét kérdésre válaszolsz. Na jó. Most már megyek DOOMozni, mert már hiányzik a mindenfelé fröccsenő vér.

(Nagy Árpád, Szlovákia)

Az már súlyos, de előbb vagy utóbb azért kinőhető. Ha nem sikerülne, akkor javaslom munkahelynek valamelyik kellemes vágóhidat, csak megszokásból nehogy az embereket kezdd el darabolni. Na akkor erről ennyit, nézzük a kérdéseket mielőtt végetér a levrov vagy engem is feldarabolna valaki.

1. Nem én voltam. Kisdobos becsszóra. Lehet, hogy valaki ledúmozta.

2. Miért? Meghalt?

3. Az iratmegsemmisítő. Tök buli amikor egy unalmas levelet beledobok és egészen apró picike darabokra szétcincálja. Igaz ugyan, hogy nem fröcsköl a vér, de sokszor jobb mint a dúm.

4. Sokféle, sajnos. Ha esetleg akadna valakinek egy elfekvő ZX81-ese és már nem kell, azt szívesen elfogadnám. Egy olyanra ugyanis már meglehetősen régen vágyok. De az összes megunt VIC-20 is jöhet. Szeretném ha nálam lenne a világ legnagyobb VIC-20 gyűjteménye.

5. Hosszú. Valamikor írtam már, de most újból felmerült bennem, hogy majd jól megírom életem vadregényes történetét, ami akkora nagy bestseller könyv lesz, de akkora...

6. Ha jól emlékszem, jönnek alulról felfelé a betűk. De az már lehet, hogy a stáblista, nem vagyok egészen biztos benne.

7. Igen.

Phűű. Mondhatom jól kileveleztem magam így karácsony előtt, remélem nem árt meg. Gyorsan abba is hagyom mielőtt komolyabb levrov függőségbe kerülnék. Sőt nem is folytatom majd csak valamikor januárban, ha minden igaz (remélem nem találnak ki nekem már semmit), addig is viszlát, kellemes karácsonyt, boldog újévet, még mókásabb adótörvényeket kívánva búcsúzom. Csőváz, kispajtások...

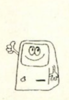
Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket **január 15-ig** a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

Apple CD Shop — **jura TRADE**

1065 Budapest,
Podmaniczky u. 20.
Tel.: 112-6645
Fax: 112-0827



5 %

– Minden CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

RADIUS MV.

Elektronikai Fejlesztő,
Gyártásszervező és
Kereskedelmi Iroda

1067 Budapest
Vörösmarty u. 58/a
Tel.: / Fax.: 163-2458

1000 Ft kedvezmény klubtagsági vásárlásakor
vagy **10%** kedvezmény bizományi CD-ROM lemez vásárlásakor.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CYBER VISION

1114 Budapest,
Eszék u. 2.
Tel./Fax: 161-3361

500,- Ft

- A Cybervision Vevőkártya Gold váltása esetén

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– CD írás anyagköltséggel: **2.200**,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/123

10%

– Minden multimédiás és játékprogramra

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

10 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Zsoldos Computer

1182 Budapest,
Üllői út 525.
Tel.: 291-5399

10%

– a floppylemezek és joystick-ok árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD
Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

250 Ft

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VISION-X — **Panasonic irodatechnika**

1118 Budapest,
Rahó u. 10.
Tel.:209-3475

5%

– Minden Panasonic irodatechnikai berendezésre

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER — **GENOA** SYSTEMS CORPORATION

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

– AMM 1570 SCSI AudioMACHINE 15% kedvezmény
– MIRO hangkártyákra 10% kedvezmény

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

COMPUTERBOOKS

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIROG 2000 KFT

1073 Budapest
Erzsébet krt. 44-46.
Tel.: 117-8195

20%

– Csak egy CD archiválásakor

– A bónnal együtt iratott minden egyes lemezre.

ASPECT
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

1136 Budapest,
Hegedűs Gyula u. 7.
Tel.:/Fax: 111-0080
111-5068

– **10 %** kedvezmény a teljes CD-ROM kínálatra (játék, multimédia, felhasználói prg-ok)
– **15 %** kedvezmény az akciós, 800 Ft-os CD-ROM kínálatra.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VEGYEL EGY PECET ES ORULJ NEKI! EZ AZ ARLISTA TARTALMAZZA A LEGKISEBB SZAMOKAT...

ACOMP

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel/Fax: 149-6165, Tel: 140-2101
Acomp Buda: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel/Fax: 156-6790
Nyitva: Hétfő-Péntek 9.00-17.00, ebédidő 12.30-13.00. Szombaton 9.00-13.00
Ugyanazt olcsóbban az ACOMP-tól! Figyelje akciós ajánlatainkat!

FAXBANK: 180-8611, KÓD: 1477# (HÍVJA FEL A SZÁMOT, ÉS TONE ÜZEMMÓDBAN ÜSSE BE A KÓDOT. 3 OLDALAS NAPRAKÉSZ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK.)

SOFTWARE	
Win 95 CD OEM	16,400
Win 95 3.5" OEM	16,400
MS-DOS 6.22 OEM	5,720
Northon Com. 5.0	7,600
Windows 3.1 OEM	5,360
Windows for Wkg.	6,400

Jelentős összegeket spórolhat, ha konfiguráció vásárlásakor **OEM** szoftverek installálását kéri. Garantáltan jogtiszta, **vírusmentes** programok!

NINCS ELÉG HELY?
SZUPER ÁR:
Quantum Grand-Prix
4.3 GB SCSI HD
134.000 Ft.-

WINCHESTEREK		
170 Mb SeaGate	AT-BUS	13,440
340Mb Fujitsu	AT-BUS	17,520
420Mb Quantum	AT-BUS	20,160
520Mb IBM	AT-BUS	22,200
820Mb Conner	AT-BUS	25,200
540Mb Quantum	SCSI	33,280
850Mb Quantum	SCSI	36,000
1 GB Quantum	SCSI	41,520
4.3 GB Quantum	SCSI	129,992

ACOMP Office computer

ÚJ!

Vásárlóink igényei szerint állítottuk össze az alábbi konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár ***mindent*** *tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges - semmi trükk, semmi extra költség...*
A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

Hardver:
IBM 486DX2-66 CPU + cooler, 4MB RAM, 1.44 FLOPPY, 520 MB HDD, 14" AXION COLOR LR/NI monitor + 512 KB VGA, Babyház + 200W táp, 101 gombos angol billentyűzet, Mitsumi egér

Installált szoftver:
MS-DOS 6.22, DOS Navigator 1.35 filekezelő (Northon Commander klón), Qpeg 1.6 picture viewer, NeoPaint 3.1 rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 6.35 (védelem a vírusok ellen)

112.800 Ft.-

Opcionális (22.800 Ft.-):
ProLink 14400 külső Faxmodem + Winfax és COMit Lite programok.
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből!
Csatlakozzon a világot behálózó kommunikácós hálózatokhoz!

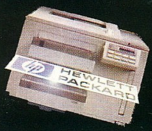
az árak nem tartalmazzák az ÁFA-t

VIDEO KÁRTYÁK	RAM / max	BUS	True color	
Realtek	256/512	ISA	-	3,520
Trident 9000C/I	512/512	ISA	-	5,280
WD VL3000	1/2	VESA	+	9,592
Cirrus 5429	1/2	VESA	+	9,992
WD Paradise Bali	1/2	VESA	+	12,880
Diamond Stealth 64	1/2	VESA	+	14,560
Spea Vega Pro	1/1	PCI	+	9,992
S3 Trio 32	1/1	PCI	+	12,400
S3 868	1/4	PCI	+	18,880
ATI Winboost M64	1/2	PCI	+	13,992
ATI Xpression M64	2/2	PCI	+	24,640
Paradise Bali	1/2	PCI	+	12,800
Paradise Bahamas	1/2	PCI	+	20,800

MÁGNESLEMEZEK	5.25HD	3.5DDD	3.5HD
Noname	400	2080/50	440
Polaroid	656	760	840
Verbatim		840	880/960
3M	720		920
FUJI		840	

Kívánság szerinti konfigurációt egy-két napon belül összeállítunk.

Memória elemek	
128 Kb DRAM	680
512 Kb DRAM	3,992
1 Mb SIMM 70ns	4,200
4 Mb SIMM 70ns 36 bit	16,400
8 Mb SIMM 70ns 36 bit	33,440
16 Mb SIMM 70ns 36 bit	59,992
32 Mb SIMM 70ns 36bit	119,992



Akció: Pentium 100 MHz processzor + Intel Triton alaplap, Enhanced IDE + CPU cooler: 68000 Ft

HEWLET PACKARD TERMÉKEK	
DeskJet 600 (A4 fekete, színes opciós)	58,240
LaserJet 5L (300 dpi, 1 MB RAM, RET/MET)	94,400
LaserJet 5P (600dpi, 2MB RAM, RET/MET)	155,000
LaserJet 5MP (600 dpi, PS, 3MB RAM, RET/MET)	192,000
Color LaserJet (300 dpi, color)	hívjon!
DAT 8GB belsò, SCSI	120,000
DAT kazetta (DDS, 90m)	1,760
DeskJet patron dupla (5x0)	4,320
DeskJet patron dupla (6x0)	4,480
DeskJet patron színes (5x0)	4,600
DeskJet patron színes (6x0)	4,880
LaserJet 4L-4ML toner	10,992

PC-s JOYSTICKOK	
QS-123 WARRIOR	1,640
QS-151 AVIATOR	3,840
QS-172 RAIDER 5	1,840
QS-189 PYTHON	1,640
QS-191 STARFIGHTER	1,600
QS-201 S.WARRIOR	2,392
QS-203A AVENGER	1,840
QS-206 SKYMASTER	4,992
QS-209 SKYHAWK	1,560
QS-217 COMMAND PAD	1,280
DEXXA JOYSTICK	2,160

PROCESSZOROK	
486DX2-66 Mhz IBM 3V	5,500
486DX2-66 Mhz Intel 5V	13,440
486DX2-80 Hz Texas 3.45V	5,992
PENTIUM 75 Mhz	28,400
PENTIUM 90 Mhz	35,600
PENTIUM 100 Mhz	39,200
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 Turbo cooler	1,520
586 Pertie cooler	10,400

Házak	
Babyház + táp	5,992
Minitorony+ táp frekvencia kijelzős	5,760
Nagytorony + táp	9,992
200 W tápegység	2,992

HANGKÁRTYÁK, HANGSZÓRÓK, FAXMODEMEK	
80W aktív hangszóró (1 pár, tápegység)	4,800
Sound Blaster 16 Value (16 bit stereo)	15,840
Sound Blater 16PRO CSP (16 bit stereo)	26,240
Sound Blaster 32 AWE (16 bit, Wawe, general MIDI)	26,800
Sound Blaster 32 AWE (16 bit, ASP, Wawe, general MIDI)	42,800
WD paradise Prof 16 DSP Multi CD, Wawetable, GM)	15,992
GRAVIS ULTRA SOUND (256Kb RAM) OEM	14,900
GRAVIS ULTRA SOUND MAX (512Kb RAM)	23,992
GRAVIS ULTRA SOUND ACE	14,960
Modem Blaster 14440bps belső faxmodem + software	12,992
ProLink 14400bps külső faxmodem + software	22,800
ProLink 28800bps külső faxmodem + software	29,992

Archiválás CD-ROM-ra 3250 Ft-tól!
HDD, FDD, DAT, CD adathordozókról

BILLENTYŰZET, MOUSE, SCANNER	
102 gombos bill. KANRICH (angol)	1,960
102 gombos bill. KANRICH (HUN)	1,960
102 gombos bill. CHICONY (angol)	2,360
Microsoft Natural Keyboard	10,960
Microsoft mouse OEM RET	3,840
Microsoft mouse OEM	3,192
MS 700 mouse + mini pad + software	1,592
Mitsumi mouse	992
Trust color kézi scanner 16.8M szín	19,200

EGYÉB ÉRDEKES KACATOK	
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G, vezérlő	1,680
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G vezérlő, Vesa Local Bus	2,280
E IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P vezérlő, Vesa Local Bus, CMD	3,600
Adaptec AHA 1542CP SCSI vezérlő kit, ISA	42,320
Adaptec AHA 2842A SCSI vezérlő kit, Vesa Local Bus	41,200
Panasonic - SB CD-ROM vezérlő kártya	1,400
Ethernet 16bit hálózati kártya	3,992
PC game kártya dual portos	1,200

Commodore, Amiga, PC számítógépek javítása, bővítése.
Harddisk vezérlők, memória bővítések, Kickstart kapcsolók, Commodore alkatrészek.
Tel: 156-6790, vagy 420-5331, Régiusz Kornél

SONY CD író kit
330.000 Ft.-
2 x sebességű, caddy-s rendszerű, Adaptec AHA1542 vezérlővel, szoftverrel

AMIGA

Az Amiga nem halt meg!

A Királyhágó utcai üzletünk továbbra is az ország legnagyobb választékát kínálja Amiga számítógépek, kiegészítők, bővítések, szakkönyvek terén. Magyarországon egyedülálló garanciás és garancián túli szakszervízt is működtetünk. Ciao Amigos!

MONITOROK	
14" MONO VGA (800 x 600, LR)	14,800
14" DAEWOO SVGA (1024 x 768, 0.28, LR)	35,600
15" DAEWOO SVGA (1280 x 1024, 0.28, LR/NI/D)	52,200
14" AXION SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	32,720
15" AXION SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	44,000
14" monitor filter üveg	800

16.142 Ft.-tól
Az áram elszáll, az írás megmarad...

PANASONIC NYOMTATÓK	
KXP-1150 9 tűs, A4	24,000
KXP-3626 24 tűs, A3	76,720
KXP-2130 24 tűs, A4, színes opció	34,000
Lapadagoló keskeny kocsis típ.	8,640
Lapadagoló széles kocsis típ.	24,400
Festékszalag 9 tűs típushoz	1,160
Festékszalag 24 tűs típushoz	1,960

Floppy, CD-ROM drive-ok:	
1.44Mb FDD Chinon	3,440
Sanyo CD-ROM 2x, vezérlő kártya + 1 CD	18,992
Panasonic CD-ROM 4x, AT-BUS	19,992
TEAC CD-ROM 6x, AT-BUS	32,400
Sound Blaster CD-ROM 6x, AT-BUS	43,400
Chinon CD-ROM 2x, SCSI	15,600

ALAPLAPOK	
486DX4, 256Kb cache, 3Vesa, 7ISA, 4*36 bit RAM, Expert chipset, Award bios	12,160
486DX4, 256Kb cache, 3Vesa, 7ISA, 4*9 bit RAM, UMC chipset, AMI bios	12,800
486DX4, 128Kb cache, 3 PCI, 4ISA, 4*36 bit RAM, Expert chipset, AMI bios, IDE+	13,760
586 75-166Mhz 256Kb cache, 4 PCI, 4ISA, SIS chipset, AMI Plug & Play bios, IDE+, UART 16550 (MicroStar)	28,960

APC SZÜNETMENTES TÁPOK	BACK UPS		BACK UPS PRO
250VA	16,960	280VA	20,800
400VA	25,992	420VA	32,480
600VA	32,992	650VA	44,000
900VA	58,880		
1250VA	74,320		

Áraink a 25% ÁFÁ-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak. Készpénz fizetés esetén érvényesek. Viszonteladóknak 5% árengedményt biztosítunk.

apróHIRDETÉS

Nagyon sokan hiányoltátok az aprohirdetési lehetőséget a PC GURU-ból. Nos, ezen is változtattunk, a következő számtól kezdve felveszünk apróhirdetéseket is a lapba. Felhívjuk mindenkinek a figyelmét, hogy kereskedelmi jellegű és illegális hirdetéseket nem áll módunkban leközölni az apróhirdetések között!

Hirdess!

Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:

PC GURU - Apróhirdetés
1399 Budapest, Pf. 701/765

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

SU-27
A Mindscape legújabb szimulátorának demoja.

Eco und Ecomine v1.2
Egy környezetbarát autós játék.

Magics I
Három nagyszerű játék egy kupacban.

Intro-k
Két alkotás a 64K kategóriából.

Előfizetői lemez helye

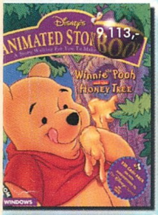
HAMIS A CD?

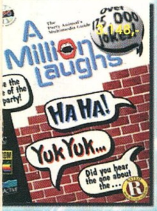
Elszaporodtak mostanában a gyanus küllemű CD-k. Hegyekben láttak napvilágot (valahol Ázsia mélyén) olyan lemezek, amelyeknek egyrészt megkérdőjelezhető az eredetisége, s a rajta található fantasztikusan friss játékok is furcsa módon kerültek fel - egyszóval jónéhányukat feltörték, s úgy másolták fel a lemezre... A várost járva találtunk például olyan CD-t, mely büszkén hirdeti magáról, hogy a legújabb játékokat is tartalmazza. A döbbenet igazán akkor következik, ha beállsz a pénztárhoz fizetni, igencsak kevés pénzzel csökken a pénztárcád. A hazai játék és multimédia piac persze oly kicsiny, hogy aligha tűnhet fel egy Ocean-féle monstrumnak, ha akadozik az eladása. A malayziai illetőségű huncut fiúk sokfelé megfordulhattak s teríthettek Európa-szerte, mert a gépezet beindúlt és lassan megérkeztek a sajtóközlemények. Sok neves óriascég határolta el magát az efféle szoftverektől, ésmegkezdték a lelőhelyek és persze a gyártósorok felkutatását és felszámolását. Éppen ezért a négy „Játék-lap" (576, COV, PCX, GURU) úgy határozott, hogy közösen hívja fel olvasóinak a figyelmét a jelenségre. Ezek a CD-k tisztázatlan eredetűek, használatukért nemcsak, hogy nem vállal felelősséget a gyártó, de a törvény szerint büntetés jár. Kérünk benneteket, hogy amennyiben gyanus CD-vel találkoztok, ne vegyétek meg. Az „utángyártott" CD viszonylag könnyen felismerhető, hiszen a CD nagyon gyenge minőséggel van megnyomva (általában csakegy-két színnel), illetve a korong belsejében kötelezően feltüntetendő adatok nincsenek belepréselve. Reméljük, hogy az agyonvágott audio- és videokazetta piac után nem következik most a multimédia piac lerombolása is: amúgy is olyan kicsik vagyunk, kötve hisszük, hogy jót tesznek országunk megítélésében a hasonló „csínytevések". Így is alig állnak szóba velünk, magyarokkal a nagy amerikai és angol kiadók...

A PC GURU, GURU és CD GURU szerkesztősége

ECOBIT

1077 Budapest, Wesselényi u. 25.
Telefon/Fax: 322-9202, 268-0361
E-Mail: ecobit@mail.datanet.hu
Nyitva: H-P: 10.00-18.00,
SZ: 10.00-14.00





CD-ROM

101 Only Best Games 2	3.369.-
1995 Interactive Auto Almanac	2.874.-
A Million Laugh 1	3.697.-
Aces of the Deep (box)	6.713.-
Adventures of Pinocchio	4.245.-
Aegis:Guardian of the Fleet	3.423.-
Alice in Wonderland	3.697.-
All that Sex	4.550.-
Americans In Space	3.366.-
Animals of the San Diego Zoo	2.874.-
Art History Encyclopedia	2.240.-
Automobile Almanach Deluxe	1.360.-
Battle Bugs (box)	4.931.-
Beauty & the Beast	2.903.-
Big Red Adventure	4.794.-
Blown Avay	5.056.-
Budapest CD	4.640.-
C.H.A.O.S. Continuum	3.519.-
Century of Fantastic Cinema	3.360.-
Charlie Chaplin Filmfestival	1.840.-
Classic Library	7.920.-
Clipart Cornucopeia	4.382.-
Cyclones	3.971.-
Dark Forces	7.573.-
Dawn Patrol	3.971.-
Day of Tentacle-Maniac Mansio	3.148.-
Descent	6.165.-
Dictionaries of the Living Wo	2.737.-
Doom Mania	3.011.-
Doscoveries of the Deep	2.737.-
Drug Wars	6.713.-
Ecstatica	4.986.-
Encyclopedia of Sound 1	3.148.-
Endangered Species	2.240.-
Family CD Value Pack	4.931.-
Forever	3.697.-
Gabriel Knight	4.108.-
George Shrinks (box)	7.399.-
Groilers Encyclopedia V.7	3.423.-
Gus Goes to Cybertown	3.011.-
Hobbs OS/2	3.834.-
House of Dreams	5.068.-
Imege Library 2	2.463.-
Incredible Machine 2.	5.068.-
Inferno	5.616.-
Infopedia	4.108.-
Iron Helix	3.834.-
JFK Assassination	3.286.-
Jurassic Park (box)	6.028.-
Kelly 18	3.697.-
King's Quest VII	5.068.-
La Traviata (2700 GIF file)	2.463.-
Lawnmower Man	3.148.-
Learn to Speak English/Englis	7.810.-
Legends V	3.697.-
Linux Developer's Resource	3.971.-
Mad Dog 1	3.286.-
Mad dog 2	3.560.-
Mathematics Library	3.286.-
MegaRace	2.600.-
Midi Master Collection	3.011.-
Midi Music Shop Professional	3.423.-
Multimedia Anthology	3.560.-
My Talkin Dictionary	2.240.-
National Geographic	2.737.-
NBA Live 95	7.234.-
Oregon Trail II (box)	6.713.-
Panzer General	3.423.-
Politika	5.440.-
Prehistorica	2.800.-
Privateer	4.108.-
Quantum Gate	3.560.-
Retribution	3.834.-
Return to Zork	3.286.-
Rise of the Triads	4.740.-
Rock Expedition: The 1960s	5.342.-
Savage Warriors	4.108.-
Seawolf (box)	4.108.-
Shakespeare on Disk	3.400.-
Simon the Sourcerer	5.616.-
Soul Expedition: The 1960s	5.342.-
Space & Astronomy	4.382.-
Star Wars Chess	3.560.-
Story World 1	4.640.-
Subwar 2050 (box)	5.068.-
Super Karts (box)	7.262.-
Terminal Velocity	5.901.-
Thinking Games	3.011.-
Trump Castle III.	3.011.-
Tuneland	4.245.-
Ultimate Doom	8.633.-
Viking Opera Guide	7.992.-
Virtuoso	4.245.-
Who Killed Sam Rupert ?	2.737.-
World Atlas 5.0	2.392.-
World Vista Multimedia Atlas	5.068.-

AKCIÓINK

Aki a Computer Karácsonyon bármit vásárol nálunk, annak egy évre ingyenes tagágit adunk CD klubunkba.
Aki december 11 és 22 között nálunk vásárol, az a számla sorszámával a december 23-án délelőtt 10 órakor üzletünkben tartandó sorsolásunkon értékes CD-ket, programokat, tagságikat nyerhet. A födíj egy Windows '95 teljes verzió (Kb. 30.000.- Ft értékben).

CD KLUB TAGSÁG

A CD klub várja azokat, akik átlagosan 15%-kal olcsóbban akarnak vásárolni CD-ROM kínálatunkból, élni kívánnak a CD visszavásárlási programunkkal, a meglepetés klub akciókról nem is beszélve...
A klubtagsági díja egy évre 5.000.-, diákoknak 4.000.- Ft.

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Várjuk a Multimédiával foglalkozó üzleteket. Csatlakozzon ön is az EcoBIT Multimédia lánchoz!

HARDWARE

CD-ROM ARCHIVÁLÁS

állaljuk CD-ROM-ok másolását CD-OM-ról, HD-ról, akár azonnalra is. itkos adatok archiválása esetén házhoz együnk. Az árak

	Felirás	további session
azonnal	2100	1050
2 óra	1550	775
4 óra	1000	500
8 óra	750	400
nap	500	300
hét	390	250
áznál	Hivjon!	Hivjon!

NYOMTATÓK

psoon Deskjet 600	48.500.-
psoon Deskjet 660C	63.500.-
pson Stylus Color IIS	63.900.-
pson SQ870	148.000.-
Epson SQ1170	196.900.-
Epson EPL3000 Laser	99.990.-
Epson LQ100	32.200.-
Epson LQ570+	72.500.-
Epson LQ1170+	141.300.-
Epson LQ2170	169.900.-

SZÜNETMENTES TÁPEGYSÉGEK

Best Patriot 250	18.480.-
Best Patriot 400	Hivjon!

HANG

Golden Sound Pro III	5.875.-
SoundBlaster AWE32	27.840.-
SoundZapper	6.960.-
BravoSound 16 MCD	9.376.-
SB16 OEM (Creative)	
Genius SP-330 Hangfal	7.524.-
CP-18 Hangszóró	2.724.-
AT-85 Hangszóró	9.120.-
SP-696 Hangszóró	6.720.-

CD-ROM MEGHAJTÓK

Hopax 2X IDE	9.520.-
Panasonic 2X	8.900.-
Panasonic 4X IDE	20.160.-
Creative 6X IDE	36.000.-
Illesztő	1.500.-

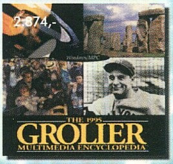
MPEG

UPM távirányítós	35.890.-

ADATHORDOZÓK

TDK CDR 650Mb	1.242.-
TDK CDR 150Mb	1.084.-
CD tok	100.-
TDK MF2HD formatted	890.-
TDK MF2HD	876.-
TDK MF2HD 20/Box	1.800.-
TDK M2HD	830.-
Sony MFD2ED	5.670.-
Sony 2HD formatted	1.110.-
Sony 2HD	1.075.-
Sony 2HD 20/Box	2.216.-
Sony MFD2HD 3/Box	394.-
Sony MF2HD 20/Box	2.217.-
3M DSHD formatted	990.-
NoName HD formatted	520.-
TDK HS180+20	433.-
TDK HS240	520.-
Sony Vivax E195	464.-
Sony Vivax E240	507.-
Sony 8MP90	879.-
Sony HI8MP90	1.799.-

AZ ÁRAK A FORGALMI ADÓT NEM TARTALMAZZÁK!



Panasonic
Business Systems
TX-T1562
15" MONITOR
• 0.27mm képpont távolság
• max. 160Hz függ. szinkron
• On Screen kijelző
• max. felbontás: 1280x1024 képpont
ÚJ MONITOROK
TX-D1733
17" DIGITÁLIS MONITOR
• 0.27mm képpont távolság
• max. 160Hz függ. szinkron
• On Screen kijelző
• max. felbontás: 1280x1024 képpont
TX-D2051
20" DIGITÁLIS MONITOR
• 0.28mm képpont távolság
• max. 160Hz függ. szinkron
• On Screen kijelző
• max. felbontás: 1600x1280 képpont
Panasonic
energy
EPA POLLUTION PREVENTER
HIVATALOS MAGYARORSZÁGI KÉPVISELET
INTEC Kft.
1138 Budapest, Váci út 168.
Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255 • Fax: 129-6058